



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA Y
ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

**Estrategia Didáctica para la Implementación de GENIALLY en el Proceso de Enseñanza
Aprendizaje de Estudios Sociales en Educación Básica.**

Autor/es:

MOLINA RODAS MAIRA CECILIA

YUMBLA OCHOA MARISOL DEL CARMEN

Tutor/a:

CHRISTIAN STALIN CHAMBA MÉNDEZ

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente a Dios por darme sabiduría, fortaleza y a mi familia, mi fuente inagotable de amor y fuerza. A mi madre, quien siempre me ha inculcado el valor de la educación y el esfuerzo; a mi esposo, por su apoyo incondicional y su compañía en cada paso de mi camino; y a mis hijos, quienes me inspiran a ser mejor cada día. Gracias por creer en mí y por hacer de mi vida una aventura maravillosa.

Maira Molina Rodas.

Este trabajo va dedicado a Dios por guiar mis pasos día a día y darme la fortaleza necesaria para seguir adelante, a mis hijos y a mi familia, por su comprensión y cariño incondicional por el apoyo constante y sobre todo por creer en mí en los momentos más difíciles, cada sacrificio, cada palabra de aliento han sido la base para estos logros alcanzados. Gracias por ser mi refugio y mi inspiración; este logro es tanto de ustedes como mío, y espero que sientan el orgullo que yo siento por tenerlos en mi vida.

Marisol Yumbla Ochoa.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización del problema	1
Planteamiento y formulación del problema	2
Problemática Específica	2
Relevancia del Problema.....	2
Impacto de Genially en la Enseñanza de Estudios Sociales.....	3
Objetivos	3
Objetivo General.....	3
Objetivos específicos	3
Planteamientos hipotéticos, preguntas científicas.....	3
Declaración de las Variables.....	4
Variable Independiente	4
Variable Dependiente.....	4
Breve descripción de la metodología empleada.....	5
Diseño de la investigación	5
Enfoque de la investigación	6
Alcance del estudio	6
Principales Aportes	6
Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica	7
Importancia	7





Necesidad social	7
Novedad	7
Actualidad científica	7
Precisión del tema	8
Objeto de la Investigación.....	8
Identificación de los Métodos Para Emplear	8
Método Empírico	8
Método Matemático	9
Método Inductivo.....	9
Método Deductivo	10
Descripción breve del contenido de los capítulos.....	10
1. CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	12
1.1. Antecedentes Históricos de Genially como estrategia didáctica.....	12
1.2. Uso de Genially como Estrategia Didáctica.....	12
1.3. Dimensiones de estrategia didáctica	19
1.4. Bases Teóricas del Uso de Genially como estrategia didáctica	20
1.5. Aportes sobre Genially como estrategia didáctica	21
1.6. Antecedentes Históricos de la calidad de aprendizaje	22
1.7. Calidad del Aprendizaje de Estudios Sociales.....	22
1.8. Dimensiones de estudio de la calidad de aprendizaje	23
1.8.1. Dimensión: Motivación y Compromiso Estudiantil.....	23
1.8.2. Dimensión desempeño Académico.....	23





1.8.3.	Dimensión desarrollo de Habilidades Críticas.....	23
1.9.	Bases teóricas sobre la Calidad del Aprendizaje.....	24
1.10.	Aportes sobre la calidad de aprendizaje.....	25
1.11.	Bases normativas y legales	26
1.11.1.	Marco Legal Educativo en Ecuador.....	26
1.11.2.	Principios Fundamentales de la LOEI	27
1.11.3.	Objetivos del Sistema Educativo Nacional	27
1.11.4.	Uso de Tecnologías en la Educación	28
1.11.5.	Formación Docente.....	28
1.11.6.	Relevancia del Marco Legal en la Investigación	29
1.12.	Criterios de posición del investigador.....	30
1.12.1.	Innovación Educativa	31
1.12.2.	Gamificación.....	31
1.12.3.	Interactividad	32
1.13.	Conclusiones del capítulo	33
2.	CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA	37
2.1.	Antecedente metodológico.....	37
2.2.	Enfoque de la Investigación.....	38
2.3.	Alcance de la Investigación	39
2.4.	Declaración y Justificación del Diseño de Investigación.....	39
2.5.	Métodos Empleados.....	40
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	42





2.6.1.	Conceptualización y Operacionalización de las variables	43
2.6.2.	Encuesta	43
2.6.3.	Entrevista	43
2.7.	Recolección de datos.....	44
2.8.	Delimitación de la Población	45
2.9.	Selección de sujetos de estudio.....	47
2.10.	Recorrido pedagógico	54
3.	CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	56
3.1.	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	56
3.1.1.	Análisis e Interpretación de Resultados Estadísticos descriptivos.....	56
3.1.2.	Análisis e interpretación de las preguntas tabuladas.....	56
3.1.3.	Análisis e interpretación de las entrevistas	56
3.2.	Discusión de los resultados	57
3.2.1.	Resultados cuantitativos.....	57
3.2.2.	Resultados cualitativos.....	57
3.3.	Presentación de la propuesta	58
3.4.	Propósitos u Objetivos general y Específicos	59
3.5.	Fundamentación de la propuesta.....	73
3.6.	Desarrollo.....	74
3.6.1.	Análisis de viabilidad.....	74
3.6.2.	Validación de la Propuesta.....	75
3.6.3.	Evaluación para estudiantes.....	75





3.6.4. Consideraciones para la evaluación de estudiantes para la asignatura de Estudios Sociales 75

3.7. Cronograma y presupuesto..... 76

CONCLUSIONES 79

RECOMENDACIONES 80

ANEXOS 89

TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN..... 94





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las Variables.....	43
Tabla 2. Composición de la Población y la Muestra	45
Tabla 3. Resultados generales.....	47
Tabla 4. Desarrollo de la actividad 2 mediante la herramienta Genially	68
Tabla 5. Rúbrica de Evaluación de la Actividad #2.....	69
Tabla 6. Cronograma de actividades.....	73
Tabla 7. Presupuesto	74





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Encabezados de las actividades y resultados de la herramienta Genially	81
Figura 2. Presentación de la temática Diversidad Humana	82





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Preguntas de los Instrumentos de Recolección de Datos: Encuesta a estudiantes	90
Anexo 2. Entrevista a Docentes y directivos	91
Anexo 3. Cuestionario de validación a expertos.....	92





RESUMEN

El objetivo general de esta investigación fue diseñar actividades interactivas utilizando la herramienta Genially para fomentar la motivación, el desarrollo de habilidades críticas y la participación activa de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Estudios Sociales, en la Unidad Educativa Particular Universitaria de La Troncal. La problemática central identificada radica en los bajos niveles de motivación y participación de los estudiantes, lo que limita el aprendizaje significativo y la asimilación de contenidos complejos. La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas, incluyendo observaciones en el aula, encuestas a docentes y estudiantes, y análisis de las actividades diseñadas. La propuesta se validó mediante un grupo piloto de estudiantes, donde se implementaron módulos interactivos creados en Genially, los cuales integraron gamificación, recursos multimedia y actividades colaborativas. Los resultados evidenciaron que el uso de Genially mejoró significativamente la motivación de los estudiantes, facilitando la comprensión de temas como diversidad humana e identidad cultural. Los docentes reconocieron su potencial para innovar en la enseñanza, aunque señalaron la necesidad de capacitación para maximizar su uso. La propuesta incluye módulos temáticos interactivos, capacitación docente y estrategias de evaluación dinámica. En las conclusiones, se destaca que Genially no solo promueve un aprendizaje activo y colaborativo, sino que también desarrolla competencias tecnológicas esenciales para el siglo XXI. La investigación refuerza la importancia de integrar herramientas digitales en los procesos educativos para atender las demandas de las nuevas generaciones.

Palabras Claves: Estrategia Didáctica; Herramienta Genially; Proceso de Enseñanza Aprendizaje; Estudios Sociales; Educación Básica



ABSTRACT

The general objective of this research was to design interactive activities using the Genially tool to foster motivation, the development of critical skills, and the active participation of fourth-grade students in the subject of Social Studies, at the Unidad Educativa Particular Universitaria de La Troncal. The central problem identified lies in the low levels of motivation and participation of students, which limits meaningful learning and the assimilation of complex content. The research adopted a mixed approach, combining quantitative and qualitative techniques, including classroom observations, surveys of teachers and students, and analysis of the designed activities. The proposal was validated through a pilot group of students, where interactive modules created in Genially were implemented, which integrated gamification, multimedia resources, and collaborative activities. The results showed that the use of Genially significantly improved student motivation, facilitating the understanding of topics such as human diversity and cultural identity. Teachers recognized its potential to innovate in teaching, although they pointed out the need for training to maximize its use. The proposal includes interactive thematic modules, teacher training and dynamic assessment strategies. The conclusions highlight that Genially not only promotes active and collaborative learning, but also develops essential technological skills for the 21st century. The research reinforces the importance of integrating digital tools into educational processes to meet the demands of new generations.

Keywords: Didactic Strategy; Genially Tool; Teaching Learning Process; Social Studies; Basic Education

INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización del problema

La educación en el siglo XXI enfrenta desafíos significativos debido a la acelerada transformación tecnológica y las demandas de una sociedad cada vez más interconectada. La integración de herramientas digitales en los procesos educativos se ha convertido en una prioridad para garantizar que los estudiantes desarrollen las habilidades necesarias para navegar en un mundo dinámico. La incorporación de tecnologías como Genially en el aula no solo redefine las estrategias pedagógicas, sino que también enriquece las experiencias de aprendizaje al fomentar la interactividad y la creatividad. Estas plataformas digitales permiten a los docentes transformar contenidos teóricos en experiencias dinámicas y atractivas, adaptadas a las necesidades de los estudiantes actuales (Arum et al., 2025).

Dentro del ámbito global, los estudios sociales juegan un papel crucial al promover habilidades de pensamiento crítico, la comprensión de las dinámicas culturales y la capacidad de tomar decisiones informadas. Tradicionalmente, esta disciplina se ha basado en métodos de enseñanza expositivos que, aunque efectivos en su época, ahora enfrentan limitaciones significativas en cuanto a la participación activa de los estudiantes. La adopción de herramientas digitales como Genially permite abordar estas limitaciones al proporcionar materiales educativos innovadores, como juegos interactivos y presentaciones animadas, que mejoran la motivación y el rendimiento académico (Castillo et al., 2024).

La capacidad de Genially para integrar recursos multimedia y elementos visuales lo convierte en una herramienta poderosa para enseñar conceptos complejos de manera sencilla y comprensible. Rodríguez et al. (2024) subrayan que las plataformas interactivas permiten a los estudiantes relacionar el contenido académico con escenarios del mundo real, fomentando así un aprendizaje más profundo y significativo. Esto es particularmente relevante en estudios sociales, donde los estudiantes deben comprender las interacciones humanas y su impacto en la sociedad y el entorno.

Planteamiento y formulación del problema

La enseñanza de los estudios sociales en la educación básica enfrenta múltiples desafíos relacionados con la falta de motivación, participación activa y conexión entre los contenidos teóricos y su aplicación práctica. En un mundo donde las tecnologías digitales están transformando la educación, herramientas como Genially han demostrado ser recursos efectivos para abordar estos problemas.

Este planteamiento del problema explora cómo las tecnologías interactivas, específicamente Genially, pueden ser integradas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudios sociales para superar estas barreras, promoviendo un aprendizaje significativo, participativo e inclusivo.

Pregunta principal: ¿Cómo puede Genially ser implementado como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudios sociales de la educación básica?

A pesar de los avances en tecnologías educativas, muchas instituciones educativas en contextos básicos aún no aprovechan plenamente el potencial de herramientas como Genially. La falta de formación docente en el uso de tecnologías interactivas y la ausencia de estrategias pedagógicas claras para integrar estas herramientas limitan su implementación efectiva (Damayanti, 2024). Además, los estudios de Gravelina y Daniela (2024) revelan que, aunque las plataformas digitales pueden mejorar significativamente el rendimiento académico, su impacto depende en gran medida de cómo se diseñan y aplican las actividades educativas.

Relevancia del problema

Según Núñez y Mora (2024), el uso de estrategias tecnológicas en la enseñanza puede mejorar significativamente las competencias básicas y el rendimiento académico. Esto incluye habilidades como la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico, que son esenciales para enfrentar los desafíos del siglo XXI. En este sentido, herramientas como Genially no solo ofrecen una solución tecnológica, sino que también proporcionan un marco pedagógico para transformar la enseñanza en un proceso más efectivo y significativo.

Impacto de Genially en la enseñanza de Estudios Sociales

Genially permite diseñar recursos educativos que combinan elementos visuales, auditivos y kinestésicos para crear una experiencia de aprendizaje más rica y significativa. Según Barrera y Maier (2024), la inclusión de recursos interactivos en la enseñanza de las ciencias fomenta la curiosidad y la exploración activa de los estudiantes. Esta característica es particularmente relevante en los estudios sociales, donde los estudiantes necesitan relacionar conceptos teóricos con situaciones prácticas y contemporáneas.

Precisión del tema

La presente investigación busca abordar la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas interactivas en la enseñanza de estudios sociales en educación básica, con el objetivo de mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar la motivación y participación de los estudiantes. La precisión de esta investigación surge de la carencia de metodologías que conecten de manera efectiva los contenidos de estudios sociales con las realidades vividas por los estudiantes, limitando su interés y comprensión de los temas.

Objeto de la Investigación

El objeto de la presente investigación es la implementación de Genially como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales en la educación básica, con el propósito de promover un aprendizaje significativo, motivador y participativo. Este objeto se centra en explorar cómo los recursos interactivos y gamificados pueden mejorar la calidad del aprendizaje, fortalecer el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes y facilitar la labor docente.

Objetivo General

El objetivo general de esta investigación es diseñar una estrategia didáctica basada en Genially que promueva un aprendizaje significativo en los estudios sociales en la educación básica. Este objetivo se alinea directamente con la pregunta principal, ya que ambas buscan explorar y optimizar el uso de Genially como herramienta educativa.

Planteamientos hipotéticos, preguntas científicas

El análisis anterior lleva a la formulación de una pregunta principal que guía esta investigación:

- Pregunta específica 1: ¿Qué impacto tiene el uso de Genially en la motivación y el compromiso de los estudiantes en la enseñanza de estudios sociales?
- Pregunta específica 2: ¿Cómo contribuyen las actividades interactivas diseñadas con Genially al desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes?
- Pregunta específica 3: ¿Cuáles son las percepciones de los docentes sobre la efectividad de Genially en el aula, y qué desafíos enfrentan al implementarlo?
- Pregunta específica 4: ¿Qué métodos se pueden utilizar para valorar el impacto de la estrategia didáctica para la implementación de la herramienta Genially como recurso de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales?

Declaración de las variables

En esta investigación, se identifican dos tipos de variables principales: una variable independiente y una variable dependiente, las cuales están claramente definidas para estructurar y guiar el estudio.

Variable Independiente

Uso de la herramienta digital Genially como estrategia didáctica en estudios sociales.

La variable independiente se refiere a la implementación de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta herramienta digital interactiva incluye características como:

- Gamificación: Uso de elementos lúdicos como puntuaciones, desafíos y recompensas para motivar a los estudiantes (Boom et al., 2024).
- Interactividad: Incorporación de recursos multimedia (imágenes, videos y audio) que permiten una experiencia de aprendizaje multimodal (Rosli & Wahid, 2024).
- Personalización del aprendizaje: Adaptación de los contenidos y actividades a las necesidades y niveles de los estudiantes (Martínez, 2024).
- Accesibilidad: Creación de recursos educativos que pueden ser utilizados tanto en

entornos presenciales como virtuales, fomentando la equidad educativa (Chacón et al., 2024).

Esta variable independiente se manipula a través del diseño e implementación de actividades didácticas interactivas basadas en Genially, que tienen como objetivo principal mejorar la experiencia educativa en los estudios sociales.

Variable Dependiente

Calidad del aprendizaje de estudios sociales en estudiantes de educación básica.

La variable dependiente se enfoca en los resultados obtenidos por los estudiantes tras la implementación de la estrategia didáctica basada en Genially. Los indicadores clave para evaluar esta variable incluyen:

- Motivación y compromiso estudiantil: Grado de interés y participación activa en las actividades propuestas (Arum et al., 2025).
- Desempeño académico: Mejora en la comprensión y retención de los contenidos de estudios sociales, medida a través de evaluaciones formativas y sumativas (Gravelsina & Daniela, 2024).
- Desarrollo de habilidades críticas: Capacidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, fomentadas a través de actividades interactivas (Núñez & Mora, 2024).
- Percepciones de los estudiantes: Opinión y satisfacción de los estudiantes respecto al uso de la herramienta digital como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje (Damayanti, 2024).

Objetivos Específicos de la investigación

Los objetivos específicos están relacionados con las preguntas específicas, de la siguiente manera:

- Objetivo específico 1: Evaluar el impacto de Genially en la motivación y participación de los estudiantes, relacionado con la primera pregunta específica.
- Objetivo específico 2: Analizar las percepciones de los docentes y los desafíos asociados

a la implementación de Genially, vinculado a la tercera pregunta específica.

- Objetivo específico 3: Diseñar actividades interactivas con Genially que desarrollen habilidades críticas, en concordancia con la segunda pregunta específica.
- Objetivo específico 4: Validar el impacto de la estrategia didáctica para la implementación de la herramienta Genially como recurso de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.

Identificación de los métodos para emplear

La investigación que aborda la implementación de Genially como estrategia didáctica para la enseñanza de estudios sociales en educación básica requiere un enfoque metodológico que permita obtener datos válidos y confiables.

Método Empírico

Según Damayanti, et al. (2024), la observación empírica es esencial para identificar patrones y comportamientos que surgen al utilizar herramientas tecnológicas en el aula. En este caso, se utilizarán técnicas como:

- Encuestas y cuestionarios: Dirigidos a estudiantes, docentes y expertos para recopilar información sobre sus percepciones, nivel de motivación y experiencia general con la herramienta (Gravelsina & Daniela, 2024).
- Análisis de productos del aprendizaje: Evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes, como trabajos, presentaciones o evaluaciones realizadas mediante Genially (Arum et al., 2025).

El uso del método empírico proporciona una base sólida para evaluar la efectividad de la estrategia didáctica, ya que ofrece evidencia directa del impacto en el aula.

Método Matemático Estadísticos

Según Mauri et al. (2024), el análisis matemático es esencial para medir el impacto de las herramientas educativas, ya que permite traducir observaciones cualitativas en resultados estadísticos que pueden ser interpretados con mayor precisión.

En este estudio, se aplicarán herramientas estadísticas como:

- Análisis descriptivo: Para presentar datos como promedios, medianas y porcentajes que describan la percepción y el rendimiento de los estudiantes (Barrera & Maier, 2024).
- Pruebas inferenciales: Como la prueba t o ANOVA, para determinar si las diferencias observadas entre grupos (por ejemplo, antes y después de implementar Genially) son estadísticamente significativas (Boom et al., 2024).

El método matemático complementa al empírico al proporcionar una interpretación cuantitativa de los datos, lo que permite generalizar los hallazgos a contextos educativos similares.

Método Inductivo

Según Cîmpean, et al. (2024), el método inductivo es especialmente útil en investigaciones educativas, ya que permite construir conocimiento a partir de datos concretos y contextualizados.

Aplicaciones específicas del método inductivo incluyen:

- Formulación de hipótesis: Basándose en los hallazgos preliminares, se pueden plantear hipótesis sobre los mecanismos específicos mediante los cuales Genially mejora el aprendizaje (Martínez, 2024).
- Desarrollo de modelos pedagógicos: Utilizando las observaciones para diseñar estrategias replicables en otros contextos educativos (Rosli & Wahid, 2024).

El método inductivo es especialmente relevante en esta investigación, ya que permite construir conocimiento basado en la experiencia real de la implementación.

Método Deductivo

El método deductivo, a diferencia del inductivo, parte de teorías o principios generales para aplicarlos a situaciones específicas. Este método es útil para validar teorías existentes sobre el uso de herramientas digitales en la educación y evaluar su aplicabilidad en el contexto de los estudios sociales.

Declaración de la población y muestra.

En correspondencia con el enunciado y los objetivos de esta investigación, la selección de la población y la muestra fue realizada de manera intencionada, un enfoque que permite incluir a los participantes que cumplen con criterios específicos y relevantes para el estudio. Este tipo de muestreo, también conocido como no probabilístico dirigido, se utiliza cuando el propósito es garantizar que los datos recopilados reflejen experiencias y perspectivas directamente relacionadas con el fenómeno en análisis (Heredia, 2024). La intencionalidad asegura que los resultados sean representativos del contexto y puedan proporcionar información significativa para evaluar el impacto de Genially en el aprendizaje de estudios sociales.

La composición de la población y la muestra, detallando los grupos involucrados en la investigación. La población incluye a tres directivos, dos docentes de la asignatura de Estudios Sociales (EESS), 192 estudiantes y la muestra se tomó a 69 estudiantes de cuarto año de básica de la Unidad Educativa Particular Universitaria (UEPU) La Troncal.

Declaración del tipo de investigación

Se utilizó un diseño cuasi-experimental, que incluye un grupo experimental (estudiantes que utilizan Genially en sus clases) y un grupo de control (estudiantes que siguen métodos tradicionales). Este diseño permite comparar resultados y determinar el impacto de la herramienta digital. Estudios previos como el de Gravelina y Daniela (2024) han demostrado la efectividad de este tipo de diseño para evaluar innovaciones tecnológicas en la educación.

Enfoque de la investigación

El enfoque mixto combina técnicas cualitativas y cuantitativas, logrando una comprensión integral del fenómeno educativo. Según Damayanti et al. (2024), este enfoque es particularmente útil en investigaciones que involucran tecnologías educativas, ya que permite medir tanto las experiencias individuales como los efectos generales.

Alcance del estudio

El alcance es descriptivo. Por un lado, describe cómo se implementa Genially en el aula y, por otro, analiza la relación entre el uso de esta herramienta y variables como la motivación, el

rendimiento académico y la participación activa de los estudiantes.

Principales aportes

Este trabajo aporta tanto al ámbito educativo como al desarrollo del conocimiento en tecnologías pedagógicas.

- **Aportes teóricos:** Se contribuye al cuerpo de conocimiento sobre el uso de tecnologías digitales en la enseñanza, especialmente en el contexto de estudios sociales, destacando el papel de la gamificación y la interactividad para mejorar la motivación y el aprendizaje (Martínez, 2024).
- **Aportes prácticos:** Se diseñó e implementó una guía metodológica para la utilización de Genially en el aula, que incluye estrategias concretas y actividades diseñadas para fomentar un aprendizaje significativo (Barrera & Maier, 2024). Este modelo puede ser replicado en otras disciplinas y niveles educativos.
- **Aportes sociales:** Al promover la integración de tecnologías educativas, este estudio contribuye a reducir brechas tecnológicas y mejorar la equidad en el acceso a recursos educativos innovadores (Chacón et al., 2024). Además, fomenta habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, esenciales para la formación de ciudadanos globales.
- **Aportes pedagógicos:** La investigación destaca cómo herramientas como Genially pueden transformar las prácticas docentes, promoviendo metodologías centradas en el estudiante y en la construcción activa del conocimiento (Damayanti, 2024).

Importancia, Necesidad social, Novedad y Actualidad científica

Importancia

Según Arum et al. (2025), herramientas como Genially son esenciales para captar el interés de los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje, especialmente en asignaturas como estudios sociales, que requieren una comprensión profunda de conceptos abstractos y su aplicación práctica.

Necesidad social

La implementación de tecnologías educativas responde a la necesidad de preparar a los estudiantes para un futuro en el que las competencias digitales son fundamentales. Además, el acceso a herramientas como Genially fomenta la equidad educativa al ofrecer recursos interactivos que pueden adaptarse a diferentes contextos y niveles socioeconómicos (Rosli & Wahid, 2024).

Novedad

Aunque existen estudios sobre el uso de herramientas tecnológicas en la educación, pocos se han centrado en su aplicación específica en los estudios sociales en la educación básica. Este trabajo no solo amplía el conocimiento sobre el impacto de Genially en esta área, sino que también propone un modelo pedagógico innovador que integra gamificación, interactividad y aprendizaje colaborativo (Mauri et al., 2024).

Actualidad científica

El uso de tecnologías educativas es un tema de creciente interés en la investigación científica. Según Gravelina y Daniela (2024), la pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de herramientas digitales, destacando su importancia en el aprendizaje remoto y presencial. Este estudio se alinea con estas tendencias, explorando cómo Genially puede adaptarse a diferentes entornos y modalidades educativas.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico-metodológico

La metodología de este estudio está diseñada para abordar el impacto de la herramienta digital Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales en la educación básica. Se adoptó un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), que permite analizar tanto los aspectos subjetivos de las percepciones de estudiantes y docentes como los resultados medibles en términos de rendimiento académico.

Descripción breve del contenido de los capítulos

El primer capítulo aborda el marco teórico, destacando antecedentes, bases conceptuales y corrientes educativas relacionadas con estudios sociales en básica elemental, fundamentadas en

el constructivismo y aprendizaje significativo. Además, se explora el uso de recursos educativos digitales como estrategias de enseñanza. El segundo capítulo describe la metodología, detallando variables, enfoques, métodos y herramientas como cuestionarios y entrevistas. Se analizan resultados de entrevistas y observaciones, enfatizando el uso de tecnologías, enseñanza de estudios sociales y metodologías activas. El tercer capítulo presenta resultados cualitativos, mostrando cómo Genially mejora la participación estudiantil, el pensamiento crítico y la creatividad, fomentando un aprendizaje dinámico, interactivo y colaborativo. Concluye con propuestas, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En esta parte del proyecto, hace alusión a la historia previa y bases conceptuales, la instrucción de la asignatura de Ciencias Sociales y el uso de la herramienta Genially, así como los antecedentes o investigaciones previas relacionadas con el uso de herramientas digitales como estrategias en el proceso educativo; lo que genera contribuciones empíricas, que se vinculan con los temas principales del estudio, sobre las tácticas pedagógicas que utilizan los profesores, la enseñanza de estudios sociales en cuarto grado y la utilización de recursos didácticos tecnológicos para la educación.

1.1. Antecedentes Históricos de Genially como estrategia didáctica

Genially se ha convertido en una herramienta fundamental en el ámbito educativo, especialmente en el área de estudios sociales debido a su versatilidad y capacidad para crear presentaciones interactivas y dinámicas que facilitan el aprendizaje y la comprensión de conceptos claves para esta disciplina, por lo tanto, esta investigación se centra en evaluar el impacto de la herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del 4to año de básica en la Unidad. El marco teórico constituye la base conceptual y analítica de esta investigación, orientada a la implementación de Genially como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudios sociales en la educación básica. Este capítulo aborda el análisis de las principales fuentes bibliográficas relacionadas con el problema planteado y las variables de estudio, centrándose en los antecedentes históricos, soluciones previas y enfoques teóricos que fundamentan el uso de herramientas digitales interactivas en la educación.

1.2. Uso de Genially como Estrategia Didáctica

La variable independiente de este estudio es el uso de la herramienta digital Genially como estrategia didáctica. Esta variable incluye dimensiones como la gamificación, la interactividad y la personalización del aprendizaje, que son fundamentales para entender el impacto de Genially en la enseñanza de estudios sociales.

El uso de tecnologías digitales en la educación tiene sus raíces en el desarrollo de recursos multimedia en la década de 1980, cuando las computadoras comenzaron a integrarse en los entornos educativos.

En las décadas siguientes, estas herramientas evolucionaron hacia plataformas interactivas que combinan elementos visuales, auditivos y kinestésicos para crear experiencias de aprendizaje inmersivas (Chacón et al., 2024). Genially, lanzada en 2015, representa una innovación significativa en este ámbito, al ofrecer una herramienta accesible que permite a los docentes diseñar contenidos interactivos y gamificados sin necesidad de conocimientos avanzados en programación (Damayanti, 2024).

El uso de la tecnología en la educación ha demostrado ser una herramienta transformadora en diversos contextos educativos. Desde la implementación de recursos gamificados hasta la integración de plataformas colaborativas, los docentes han encontrado nuevas formas de involucrar a sus estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más significativo. En este sentido, la gamificación, una de las características más destacadas de Genially, permite que los conceptos complejos se presenten de manera más accesible y entretenida, fortaleciendo tanto la comprensión como la retención de los contenidos (Boom et al., 2024).

A nivel regional, los países han buscado adaptar sus sistemas educativos a las tendencias globales mediante la incorporación de tecnologías digitales en sus currículos. Ecuador, por ejemplo, ha implementado políticas educativas que promueven el uso de herramientas tecnológicas para modernizar las prácticas pedagógicas. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) subraya la importancia de la inclusión y la innovación en el aula, aspectos que se ven potenciados con el uso de plataformas como Genially. Estas herramientas no solo facilitan la enseñanza, sino que también fortalecen el aprendizaje activo y la colaboración entre los estudiantes (Chacón et al., 2024).

En la educación básica, la implementación de estrategias didácticas innovadoras es esencial para fomentar el interés y el compromiso de los estudiantes. Las herramientas digitales, como Genially, ofrecen un enfoque centrado en el estudiante que transforma el aprendizaje pasivo en

una experiencia interactiva. A través de recursos como infografías, juegos y cuestionarios interactivos, los docentes pueden adaptar los contenidos a las necesidades específicas de sus alumnos, garantizando así un aprendizaje más inclusivo y equitativo (Cîmpean et al., 2024).

Además de los beneficios pedagógicos, el uso de plataformas digitales como Genially tiene implicaciones significativas para el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes. Estas competencias son esenciales para su integración en un mundo laboral cada vez más digitalizado. La exposición temprana a herramientas tecnológicas en el aula prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro, al tiempo que mejora su capacidad para resolver problemas y trabajar en equipo (Barbosa et al., 2024).

En Ecuador, los estudios sociales son una disciplina clave dentro del currículo educativo, ya que permiten a los estudiantes comprender su entorno cultural y social, al mismo tiempo que desarrollan habilidades cívicas y de pensamiento crítico. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza han demostrado ser insuficientes para captar la atención de los estudiantes en un entorno cada vez más digital. La implementación de estrategias basadas en herramientas como Genially representa una oportunidad para revitalizar la enseñanza de esta asignatura mediante el uso de recursos visuales y dinámicos que conectan los contenidos con la realidad de los estudiantes (Barrera & Maier, 2024).

La investigación sobre el uso de herramientas digitales en la educación básica ha demostrado que estas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también promueven una mayor motivación y participación por parte de los estudiantes. Esto es especialmente relevante en áreas como los estudios sociales, donde la conexión entre teoría y práctica es fundamental. Con plataformas como Genially, los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje que sean tanto educativas como entretenidas, generando un impacto positivo en el desarrollo integral de sus estudiantes (Damayanti et al., 2024).

A nivel local, la implementación de tecnologías interactivas ha sido impulsada por iniciativas educativas que buscan cerrar las brechas digitales y garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes. En este contexto, Genially ha demostrado ser una herramienta eficaz para

mejorar la comprensión y la retención de los conceptos enseñados, al tiempo que fomenta la creatividad y la colaboración. Estas características hacen de esta plataforma un recurso valioso para transformar las aulas en espacios dinámicos e inclusivos (Damayanti, 2024).

La transformación digital en el ámbito educativo requiere no solo de herramientas innovadoras, sino también de una capacitación adecuada para los docentes. El éxito de plataformas como Genially radica en su capacidad para adaptarse a diferentes contextos educativos y en la formación de los docentes para utilizarlas de manera efectiva. Esto implica un enfoque integral que combine la tecnología con estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades específicas de los estudiantes (Martínez, 2024).

La implementación de herramientas digitales como Genially en la enseñanza de los estudios sociales en la educación básica de Ecuador representa una estrategia innovadora que responde a las demandas del siglo XXI. Este enfoque no solo promueve un aprendizaje más dinámico e interactivo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado. Con un enfoque centrado en el estudiante y una integración efectiva de la tecnología, es posible transformar las aulas en espacios de aprendizaje inclusivos y enriquecedores (Arteaga et al., 2025).

Esta investigación justifica la implementación de Genially desde una perspectiva teórica, metodológica y práctica, destacando su potencial para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación básica. La base teórica refuerza la importancia de un aprendizaje activo e interactivo, mientras que la metodología propuesta asegura la validez y confiabilidad de los resultados. Por último, las aplicaciones prácticas de Genially en el aula demuestran su capacidad para mejorar la calidad educativa y fomentar competencias esenciales en los estudiantes.

El enfoque pedagógico basado en la implementación de herramientas tecnológicas como Genially se fundamenta en teorías del constructivismo, las cuales destacan la importancia de un aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante. Según Arteaga et al. (2025), el uso de métodos innovadores como el aula invertida y plataformas digitales mejora significativamente la comprensión conceptual en los estudiantes, al promover un aprendizaje autodirigido y la

interacción con contenidos dinámicos. Esta base teórica resalta la importancia de integrar herramientas tecnológicas en el aula para facilitar procesos de aprendizaje más efectivos.

Boom et al. (2024) refuerzan esta idea al demostrar que la gamificación mejora el pensamiento crítico y la creatividad en estudiantes universitarios, elementos que son igualmente aplicables en la educación básica, además la inclusión de Genially en la enseñanza-aprendizaje está alineada con las teorías de aprendizaje multimodal, que sugieren que los recursos visuales, auditivos e interactivos refuerzan la retención y el entendimiento del conocimiento. Según Barrera y Maier (2024), el diseño de estrategias de aprendizaje con herramientas interactivas fomenta un aprendizaje significativo y facilita la adquisición de conceptos abstractos en ciencias naturales. Esto sugiere que el mismo principio puede aplicarse en estudios sociales para enseñar temas complejos de manera comprensible.

Los trabajos de Gravelina y Daniela (2024) también destacan que el diseño de exámenes interactivos con herramientas digitales mejora el rendimiento y la percepción de los estudiantes sobre la evaluación. Por otro lado, Damayanti et al. (2024) subrayan que el uso de recursos digitales como Genially no solo aumenta la motivación, sino que también desarrolla habilidades cognitivas críticas en los estudiantes, reforzando su autonomía y capacidad para aplicar conocimientos en contextos reales.

Chacón et al. (2024) argumentan que la incorporación de tecnologías digitales en la educación secundaria fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de actividades basadas en simulaciones y escenarios interactivos. Estos principios teóricos justifican plenamente la integración de Genially en la enseñanza de estudios sociales, ya que estas competencias son esenciales para formar ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno.

El diseño metodológico de esta investigación se fundamenta en un enfoque mixto, que combina elementos cualitativos y cuantitativos para evaluar el impacto de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales. Según Cîmpean et al. (2024), la adopción de enfoques metodológicos híbridos permite analizar tanto los resultados cuantificables como las

percepciones cualitativas de los estudiantes, proporcionando una comprensión integral del fenómeno estudiado.

La implementación de Genially como herramienta educativa implica la creación de materiales interactivos que faciliten el aprendizaje basado en problemas (PBL, por sus siglas en inglés). Lopes et al. (2024) destacan que el PBL, apoyado en plataformas digitales, fomenta el desarrollo de competencias críticas como la colaboración y el pensamiento analítico. Además, Martínez (2024) señala que Genially permite diseñar actividades que se adaptan a las necesidades de estudiantes con diversos estilos de aprendizaje, lo cual es esencial en la educación básica.

Los estudios de Kang e Isya' Alghifari (2024) muestran que las herramientas digitales interactivas no solo aumentan la participación estudiantil, sino que también mejoran la retención de conceptos al presentar contenidos en formatos visuales y dinámicos. Estos hallazgos son relevantes metodológicamente, ya que la investigación busca implementar estrategias de enseñanza innovadoras que maximicen el aprendizaje y la motivación en los estudiantes.

La metodología también considera la evaluación del impacto de Genially a través de indicadores específicos de desempeño académico y motivación estudiantil. Damayanti (2024) enfatiza que las herramientas interactivas basadas en Genially facilitan la evaluación formativa, permitiendo a los docentes identificar áreas de mejora en tiempo real. Por otro lado, Syafitri y Sujannah (2024a) señalan que las plataformas digitales promueven el aprendizaje autónomo, un aspecto clave en el desarrollo de competencias del siglo XXI.

El diseño metodológico también incluye el uso de instrumentos validados como encuestas y entrevistas semiestructuradas para recolectar datos cualitativos. Según Rosli y Wahid (2024), la triangulación metodológica fortalece la validez de los resultados al integrar múltiples fuentes de datos. Esta estrategia permite captar las percepciones de los estudiantes y docentes sobre la efectividad de Genially en el aula, ofreciendo así una visión más completa y fundamentada de su impacto.

La implementación de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene un impacto significativo en la práctica educativa, mejorando la calidad y efectividad de la enseñanza. Según

Arum et al. (2025), las herramientas interactivas como Genially fomentan un aprendizaje más atractivo y centrado en el estudiante, lo cual es crucial para mantener el interés de los alumnos en asignaturas tradicionalmente percibidas como desafiantes, como los estudios sociales.

Además, la gamificación que Genially facilita tiene aplicaciones prácticas directas en el aula. Según Mauri et al. (2024), la incorporación de elementos de juego en las estrategias educativas no solo aumenta la motivación, sino que también mejora el desempeño académico de los estudiantes. Esto se alinea con los hallazgos de Febriani y Casnan (2024), quienes demostraron que el uso de materiales interactivos basados en Genially incrementa el interés y la participación activa de los estudiantes en actividades de aprendizaje colaborativo.

Por otra parte, los estudios de Tomalá, et al. (2024) muestran que la digitalización de los recursos educativos mejora el acceso y la equidad en la educación, permitiendo a los estudiantes de diversos contextos participar en experiencias de aprendizaje enriquecedoras. Este aspecto práctico es especialmente relevante en educación básica, donde la inclusión de herramientas como Genially puede ayudar a reducir brechas de aprendizaje.

La versatilidad de Genially también permite a los docentes diseñar actividades específicas para diferentes niveles de competencia. Rinjani (2024) destaca que la personalización de contenidos educativos mediante plataformas digitales facilita la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más inclusivo y efectivo. De manera similar, Wadud y Lailiyah (2024) argumentan que el uso de Genially en la enseñanza de matemáticas mejora tanto los resultados académicos como las actitudes hacia la asignatura, lo que sugiere que el impacto práctico de esta herramienta se extiende a diversas disciplinas.

La capacidad de Genially para integrar recursos multimedia y elementos visuales lo convierte en una herramienta poderosa para enseñar conceptos complejos de manera sencilla y comprensible. Rodríguez et al. (2024) subrayan que las plataformas interactivas permiten a los estudiantes relacionar el contenido académico con escenarios del mundo real, fomentando así un aprendizaje más profundo y significativo. Esto es particularmente relevante en estudios sociales, donde los

estudiantes deben comprender las interacciones humanas y su impacto en la sociedad y el entorno.

1.3. Dimensiones de estrategia didáctica

En el contexto de los estudios sociales, la integración de tecnologías digitales es relativamente reciente. Según Tomalá, et al. (2024), el uso de recursos interactivos ha mejorado la enseñanza de conceptos abstractos como la historia, la geografía y las ciencias políticas, permitiendo a los estudiantes visualizar y contextualizar los fenómenos sociales de manera más efectiva.

1.3.1. Dimensión: Gamificación

La gamificación es uno de los componentes más destacados de Genially, y su relevancia en la educación ha sido ampliamente documentada. Según Boom et al. (2024), la gamificación utiliza elementos propios de los juegos, como puntuaciones, recompensas y desafíos, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Estos autores destacan que la gamificación no solo mejora el interés por aprender, sino que también promueve habilidades como la resolución de problemas y la colaboración.

En el ámbito de los estudios sociales, la gamificación puede ser utilizada para diseñar actividades que permitan a los estudiantes explorar eventos históricos, analizar mapas geográficos o resolver problemas sociales complejos a través de simulaciones interactivas. Damayanti, Sukaesih e Inriyana (2024) demostraron que la incorporación de juegos digitales en la enseñanza de temas como la nutrición y la salud pública aumentó significativamente la motivación de los estudiantes, un hallazgo que puede extrapolarse al contexto de los estudios sociales.

1.3.2. Dimensión: Interactividad

La interactividad es otra dimensión clave del uso de Genially como estrategia didáctica. Según Gravelcina y Daniela (2024), los recursos interactivos facilitan un aprendizaje más activo, en el que los estudiantes no solo reciben información, sino que también la procesan, aplican y evalúan de manera autónoma. Este enfoque está alineado con las teorías constructivistas del aprendizaje,

que enfatizan la importancia de la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento (Martínez, 2024).

En estudios sociales, la interactividad puede manifestarse a través de actividades como la exploración de líneas de tiempo históricas, la visualización de mapas interactivos o la resolución de problemas basados en escenarios reales. Barrera y Maier (2024) destacaron que el uso de herramientas digitales en la enseñanza de ciencias naturales mejoró significativamente la comprensión conceptual de los estudiantes, un beneficio que también puede aplicarse a los estudios sociales.

1.3.3. Dimensión: Personalización del Aprendizaje

La personalización del aprendizaje es una dimensión que se refiere a la capacidad de adaptar los contenidos y las actividades educativas a las necesidades y niveles específicos de los estudiantes. Según Rosli y Wahid (2024), Genially permite a los docentes diseñar recursos que se ajusten a las características individuales de los estudiantes, lo que facilita un aprendizaje más inclusivo y efectivo. Esta dimensión es particularmente relevante en la enseñanza de estudios sociales, donde los estudiantes pueden tener diferentes niveles de conocimiento previo y habilidades analíticas.

Por ejemplo, Genially permite crear actividades diferenciadas que desafíen a los estudiantes más avanzados mientras apoyan a aquellos que necesitan más ayuda. Kang e Isya'Alghifari (2024) demostraron que el uso de herramientas personalizables en la enseñanza de idiomas mejoró significativamente la participación y el rendimiento de los estudiantes, un resultado que puede replicarse en estudios sociales.

1.4. Bases Teóricas del Uso de Genially como estrategia didáctica

El uso de Genially como estrategia didáctica está fundamentado en varias teorías y enfoques pedagógicos, que destacan la importancia de un aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante.

1.4.1. Teoría del Constructivismo

El constructivismo, propuesto por autores como Piaget y Vygotsky, sostiene que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción activa con su entorno. Según Gravelina y Daniela (2024), las herramientas digitales como Genially facilitan esta interacción al proporcionar entornos de aprendizaje dinámicos e inmersivos. En el contexto de los estudios sociales, esta teoría se refleja en actividades que permiten a los estudiantes analizar eventos históricos, interpretar datos geográficos y evaluar problemas sociales de manera crítica.

1.4.2. Teoría de la Gamificación

La teoría de la gamificación, basada en los principios de la psicología conductista y cognitiva, sostiene que los elementos de juego pueden aumentar la motivación y el compromiso en actividades no lúdicas. Según Boom et al. (2024), los sistemas de recompensas, los desafíos y los niveles de progreso utilizados en herramientas como Genially promueven una participación activa y sostenida en el aprendizaje. Esta teoría es particularmente relevante en estudios sociales, donde los conceptos abstractos pueden hacerse más accesibles y atractivos a través de actividades gamificadas.

1.4.3. Teoría del Aprendizaje Multimodal

La teoría del aprendizaje multimodal destaca la importancia de integrar diferentes modalidades sensoriales (visual, auditiva, kinestésica) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Martínez (2024), Genially permite a los docentes combinar recursos visuales, auditivos e interactivos en un solo entorno, lo que mejora significativamente la comprensión y la retención de la información. En estudios sociales, esta teoría se refleja en actividades que combinan mapas, gráficos, narrativas históricas y simulaciones interactivas.

1.5. Aportes sobre Genially como estrategia didáctica

A lo largo de los años, se han propuesto diversas soluciones para mejorar la enseñanza de los estudios sociales mediante el uso de tecnologías digitales. Algunos de los aportes más destacados incluyen:

- Diseño de recursos interactivos: Barrera y Maier (2024) demostraron que el uso de plataformas interactivas en la enseñanza de ciencias naturales mejoró la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Estos hallazgos sugieren que un enfoque similar puede ser efectivo en estudios sociales, donde los estudiantes necesitan conectar conceptos teóricos con problemas prácticos.
- Incorporación de la gamificación: Damayanti et al. (2024) destacaron que los juegos digitales basados en Genially aumentaron la alfabetización en temas de salud pública entre estudiantes de educación básica. Este enfoque puede aplicarse a estudios sociales para enseñar temas como la participación ciudadana, los derechos humanos y la sostenibilidad ambiental.
- Personalización del aprendizaje: Rosli y Wahid (2024) subrayaron que las herramientas digitales permiten a los docentes diseñar actividades adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que mejora su participación y aprendizaje. En estudios sociales, esta personalización es esencial para abordar las diversas perspectivas y niveles de conocimiento de los estudiantes.

El uso de Genially como estrategia didáctica en la enseñanza de estudios sociales está respaldado por una sólida base teórica y empírica. Sus dimensiones clave—gamificación, interactividad y personalización del aprendizaje—permiten transformar el aula en un entorno dinámico e inclusivo que fomenta el pensamiento crítico, la participación activa y la construcción significativa del conocimiento. Este marco teórico proporciona una base sólida para la implementación y evaluación de Genially en contextos educativos, contribuyendo a una educación más innovadora y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

1.6. Antecedentes históricos de la calidad de aprendizaje

El concepto de calidad en el aprendizaje ha evolucionado significativamente desde enfoques tradicionales, centrados en la memorización, hacia un aprendizaje más profundo, significativo y basado en competencias. Según Gravelina y Daniela (2024), las metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas y la gamificación, han transformado las prácticas educativas, promoviendo un aprendizaje que fomenta el pensamiento crítico y la participación activa.

En el contexto de los estudios sociales, la calidad del aprendizaje implica no solo la adquisición de conocimiento factual, sino también la capacidad de los estudiantes para analizar fenómenos sociales, históricos y políticos desde perspectivas múltiples. Según Rosli y Wahid (2024), el uso de herramientas interactivas como Genially puede potenciar este aprendizaje al integrar recursos visuales y actividades dinámicas que conectan los contenidos con el entorno real de los estudiantes.

1.7. Calidad del aprendizaje de Estudios Sociales

La calidad del aprendizaje de los estudios sociales en la educación básica se conceptualiza en este estudio como la capacidad de los estudiantes para adquirir, comprender, aplicar y reflexionar críticamente sobre los contenidos relacionados con esta área. La calidad del aprendizaje es el resultado de una interacción efectiva entre los métodos de enseñanza y las herramientas utilizadas.

1.8. Dimensiones de estudio de la calidad de aprendizaje

Esta variable se aborda a través de tres dimensiones principales:

- Motivación y compromiso estudiantil.
- Desempeño académico.
- Desarrollo de habilidades críticas.

1.8.1. Dimensión: Motivación y Compromiso Estudiantil

La motivación es un factor esencial para garantizar la calidad del aprendizaje. Según Arum et al. (2025), los estudiantes que están motivados son más propensos a participar activamente en las actividades de aprendizaje, lo que resulta en una comprensión más profunda de los contenidos. La gamificación, como estrategia pedagógica, ha demostrado ser particularmente efectiva para aumentar la motivación, ya que transforma el aprendizaje en una experiencia atractiva y significativa.

En los estudios sociales, la motivación puede ser fomentada mediante actividades interactivas que permitan a los estudiantes explorar temas como la historia y la geografía de manera visual y

dinámica. Según Damayanti, Sukaesih e Inriyana (2024), las herramientas digitales interactivas aumentan significativamente el compromiso de los estudiantes al ofrecer experiencias de aprendizaje inmersivas y personalizadas.

1.8.2. Dimensión desempeño académico

El desempeño académico se refiere al nivel de logro alcanzado por los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Según Kang e Isya'Alghifari (2024), las plataformas digitales que combinan interactividad y gamificación, como Genially, pueden mejorar el desempeño académico al facilitar la comprensión de conceptos complejos.

En estudios sociales, el desempeño académico no solo se mide por la capacidad de los estudiantes para memorizar datos, sino también por su habilidad para analizar críticamente problemas sociales y proponer soluciones. Barrera y Maier (2024) destacaron que las herramientas interactivas aumentan la retención de conocimientos al presentar los contenidos de manera visual y estructurada.

1.8.3. Dimensión desarrollo de habilidades críticas

El desarrollo de habilidades críticas, como el pensamiento analítico, la resolución de problemas y la colaboración, es fundamental para la calidad del aprendizaje en estudios sociales. Según Mauri et al. (2024), las actividades interactivas y gamificadas fomentan estas habilidades al involucrar a los estudiantes en tareas que requieren reflexión y toma de decisiones.

En estudios sociales, estas habilidades se desarrollan mediante actividades que conectan los contenidos teóricos con problemas reales, como análisis de eventos históricos, debates sobre derechos humanos y exploración de mapas geográficos. Según Tomalá, Intriago y Campuzano (2024), las herramientas digitales pueden facilitar este proceso al proporcionar escenarios interactivos que promuevan la reflexión crítica.

1.9. Bases teóricas sobre la calidad del aprendizaje

La calidad del aprendizaje en estudios sociales está fundamentada en varias teorías pedagógicas que destacan la importancia de un aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante.

1.9.1. Teoría del Aprendizaje Activo

La teoría del aprendizaje activo sostiene que los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente en el proceso de aprendizaje. Según Martínez (2024), las herramientas digitales como Genially facilitan el aprendizaje activo al ofrecer actividades interactivas que requieren que los estudiantes exploren, analicen y apliquen los contenidos. En estudios sociales, esta teoría se aplica al diseñar actividades que involucren a los estudiantes en la resolución de problemas sociales, el análisis de datos históricos y la interpretación de mapas geográficos. Estas actividades promueven un aprendizaje más profundo y significativo.

1.9.2. Teoría del Aprendizaje Significativo

Propuesta por Ausubel, esta teoría destaca la importancia de conectar los nuevos conocimientos con los conceptos previos de los estudiantes. Según Gravelina y Daniela (2024), las herramientas digitales que presentan los contenidos de manera visual y estructurada facilitan este proceso, permitiendo que los estudiantes establezcan conexiones entre los temas estudiados y su experiencia personal. En estudios sociales, el aprendizaje significativo puede promoverse mediante actividades que relacionen los eventos históricos y los fenómenos sociales con el contexto actual de los estudiantes, lo que fomenta una comprensión más profunda y relevante.

1.9.3. Teoría de las Inteligencias Múltiples

La teoría de Gardner sostiene que los estudiantes poseen diferentes tipos de inteligencias, como la visual-espacial, la verbal-lingüística y la lógico-matemática. Según Rosli y Wahid (2024), las herramientas digitales como Genially son ideales para atender a estas diferencias, ya que permiten diseñar actividades que integran recursos visuales, auditivos y kinestésicos. En estudios sociales, esta teoría se refleja en la creación de actividades que incluyan mapas interactivos, líneas de tiempo visuales y simulaciones históricas, atendiendo a las diversas formas en que los estudiantes procesan la información.

1.10. Aportes sobre la calidad de aprendizaje

Diversos estudios han abordado estrategias para mejorar la calidad del aprendizaje en estudios sociales mediante el uso de herramientas digitales.

- **Aumento de la motivación:** Arum et al. (2025) demostraron que las plataformas interactivas aumentan significativamente la motivación de los estudiantes al ofrecer experiencias de aprendizaje dinámicas y personalizadas. Este enfoque es especialmente relevante en estudios sociales, donde los estudiantes a menudo perciben los contenidos como abstractos o desconectados de su realidad.
- **Mejora del desempeño académico:** Según Damayanti et al. (2024), las herramientas digitales interactivas facilitan la comprensión y retención de los contenidos, lo que se traduce en un mejor desempeño académico. Este hallazgo es aplicable a estudios sociales, donde los estudiantes deben procesar una gran cantidad de información y aplicarla en contextos reales.
- **Desarrollo de habilidades críticas:** Mauri et al. (2024) destacaron que las actividades gamificadas fomentan el desarrollo de habilidades críticas como la resolución de problemas y la reflexión analítica. En estudios sociales, estas habilidades son esenciales para analizar fenómenos históricos y sociales complejos.

La calidad del aprendizaje en estudios sociales es un concepto amplio que incluye aspectos como la motivación, el desempeño académico y el desarrollo de habilidades críticas. Este marco teórico demuestra cómo herramientas digitales como Genially pueden contribuir significativamente a mejorar estos aspectos, al ofrecer un aprendizaje más dinámico, significativo e inclusivo. A través de la integración de teorías pedagógicas y los aportes de investigaciones previas, se establece una base sólida para evaluar el impacto de esta estrategia en el contexto de la educación básica.

1.11. Bases normativas y legales

Para abordar las bases normativas y legales que sustentan la implementación de herramientas digitales como Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el contexto de

los Estudios Sociales en Educación Básica en Ecuador, es fundamental considerar varios aspectos clave. Los cuales se reseñan a continuación:

1.11.1. Marco Legal Educativo en Ecuador

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), promulgada en 2011, establece principios fundamentales que rigen la educación en Ecuador. Esta ley promueve una educación inclusiva y equitativa, enfatizando el uso de metodologías innovadoras que faciliten el aprendizaje significativo. En este sentido, la LOEI fomenta el uso de tecnologías educativas como Genially para enriquecer los procesos pedagógicos.

El marco legal que sustenta esta investigación se fundamenta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) de Ecuador, que establece las bases jurídicas y normativas para la organización, funcionamiento y desarrollo del sistema educativo ecuatoriano. La implementación de herramientas digitales como Genially en la enseñanza de estudios sociales responde a los principios y objetivos establecidos en la LOEI, promoviendo una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

1.11.2. Principios fundamentales de la LOEI

La LOEI, en su artículo 3, establece los principios rectores de la educación ecuatoriana, entre los cuales se destacan:

- **Calidad educativa:** La ley enfatiza la importancia de garantizar un proceso educativo que desarrolle las capacidades, habilidades y competencias de los estudiantes. La implementación de herramientas digitales como Genially contribuye directamente a este principio al ofrecer estrategias didácticas innovadoras que fomentan un aprendizaje significativo y motivador.
- **Inclusión y equidad:** La LOEI promueve la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación. El uso de plataformas como Genially permite diseñar recursos adaptativos e inclusivos que atienden a las necesidades de estudiantes con diversos estilos de aprendizaje y contextos socioeconómicos, alineándose con este principio.

- Interculturalidad: En el marco del respeto y la valorización de la diversidad cultural, Genially ofrece la posibilidad de integrar contenidos que reflejen la identidad cultural y la historia de las comunidades, fortaleciendo el aprendizaje en estudios sociales desde una perspectiva intercultural.

1.11.3. Objetivos del Sistema Educativo Nacional

En su artículo 4, la LOEI establece objetivos específicos que orientan la educación en Ecuador. Entre ellos, los más relevantes para esta investigación son:

- Promover la innovación educativa: Según la LOEI, el sistema educativo debe incorporar tecnologías que potencien los procesos de enseñanza-aprendizaje. La investigación sobre el uso de Genially como herramienta educativa responde a este objetivo al explorar nuevas metodologías basadas en tecnologías digitales.
- Fomentar el desarrollo de competencias para el siglo XXI: El artículo 4.1 señala la importancia de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Herramientas como Genially fomentan competencias clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la alfabetización digital, necesarias para la participación activa en una sociedad globalizada.
- Garantizar la participación activa de los estudiantes: La ley promueve la implementación de metodologías que involucren activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Genially facilita esta participación a través de actividades interactivas y gamificadas que motivan a los estudiantes a ser protagonistas de su educación.

1.11.4. Uso de tecnologías en la educación

El artículo 27 de la LOEI menciona explícitamente el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como un recurso fundamental para mejorar la calidad educativa. Este artículo establece que las TIC deben ser utilizadas como herramientas pedagógicas que favorezcan el aprendizaje activo y colaborativo, asegurando el acceso equitativo a todos los

estudiantes. La incorporación de Genially en la enseñanza de estudios sociales está alineada con este artículo, ya que permite:

- Diseñar actividades que integren diferentes recursos multimedia (imágenes, videos, audio, mapas interactivos) para enriquecer el aprendizaje.
- Fomentar la colaboración entre estudiantes a través de tareas grupales en entornos digitales.
- Reducir la brecha tecnológica al proporcionar acceso a herramientas educativas innovadoras.

1.11.5. Formación Docente

La LOEI también destaca la importancia de la formación continua de los docentes en el uso de tecnologías educativas. En su artículo 36, la ley establece que los maestros deben recibir capacitación permanente para actualizar sus conocimientos y habilidades pedagógicas, especialmente en la integración de TIC en el aula. La implementación de Genially requiere que los docentes adquieran competencias en el diseño y desarrollo de recursos interactivos. Este aspecto es esencial para garantizar que la herramienta sea utilizada de manera efectiva y en beneficio de los estudiantes. Según Rosli y Wahid (2024), la capacitación docente es un factor clave para maximizar el impacto de las tecnologías en la educación.

1.11.6. Relevancia del Marco Legal en la investigación

La investigación sobre el uso de Genially como estrategia didáctica está enmarcada en los principios, objetivos y disposiciones legales de la LOEI. Esta herramienta digital no solo cumple con los requisitos establecidos en la ley para promover una educación de calidad, inclusiva y equitativa, sino que también fomenta la innovación pedagógica y el desarrollo de competencias necesarias en el siglo XXI. Además, la investigación contribuye a la implementación de políticas públicas orientadas a la transformación digital de la educación, proporcionando evidencia empírica sobre la efectividad de herramientas tecnológicas en la enseñanza de estudios sociales.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece un marco normativo que respalda la implementación de tecnologías educativas como Genially en el sistema educativo ecuatoriano.

Al promover principios como la calidad, la inclusión y la equidad, así como objetivos relacionados con la innovación y el uso de TIC, la LOEI legitima y fortalece el desarrollo de investigaciones orientadas a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias digitales innovadoras.

1.12. Criterios de posición del investigador

Los investigadores realizaron de forma consciente los sesgos teóricos en correspondencia a las variables, que podrían surgir durante la investigación. Reconociendo que sus propias experiencias previas con tecnologías educativas podían influir en sus percepciones sobre la efectividad de Genially. Para mitigar estos sesgos, se implementaron estrategias como la triangulación de datos y la consulta con otros educadores para obtener perspectivas diversas sobre el uso de esta herramienta. Este reconocimiento fue crucial para garantizar que los hallazgos fueran representativos y no estuvieran distorsionados por opiniones personales. En el marco teórico, se definió el contexto educativo en el cual se llevaría a cabo la implementación de Genially.

Se desarrolló un marco teórico que integraba conceptos fundamentales como el constructivismo, las herramientas digitales, el proceso de enseñanza-aprendizaje en las Ciencias Sociales, la Tecnología para el Aprendizaje y la Comunicación (TAC), el conectivismo y las estrategias didácticas. Este marco buscó proporcionar una base sólida para entender cómo se podía mejorar la educación a través de metodologías innovadoras y tecnologías emergentes.

El constructivismo fue un enfoque pedagógico que enfatizaba la importancia del aprendizaje activo. Según esta teoría, los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas y nuevas interacciones con su entorno. En este contexto, se promovió que los educadores facilitaran ambientes de aprendizaje donde los alumnos pudieran explorar, experimentar y reflexionar sobre sus aprendizajes. Este enfoque se fundamentó en las ideas de teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes argumentaron que el aprendizaje es un proceso social y contextualizado.

Con la llegada de las tecnologías digitales, se introdujeron herramientas que transformaron la manera en que se impartían las Ciencias Sociales. Estas herramientas incluían plataformas educativas en línea, aplicaciones interactivas y recursos multimedia que permitieron a los estudiantes acceder a información diversa y participar en actividades colaborativas. Las herramientas digitales no solo facilitaron el acceso al conocimiento, sino que también fomentaron habilidades críticas como el pensamiento crítico y la colaboración entre pares.

La investigación sobre el uso de Genially como estrategia didáctica para la enseñanza de estudios sociales en la educación básica surge de un análisis crítico de las concepciones, puntos de vista y definiciones ofrecidas por diversos autores. Este apartado presenta las reflexiones del investigador en relación con estas perspectivas, ofreciendo nuevas definiciones y enfoques para enriquecer el entendimiento del problema. El análisis se centra en los conceptos clave de la investigación: innovación educativa, gamificación, interactividad, personalización del aprendizaje y calidad educativa.

1.12.1. Innovación Educativa

La innovación educativa se define como la incorporación de herramientas, estrategias y tecnologías que transforman las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Según Barbosa et al. (2024), la innovación no solo implica la adopción de nuevos recursos, sino también un cambio en las metodologías que fomente el aprendizaje activo, colaborativo y centrado en el estudiante. Por su parte, López y Velásquez (2024) destacan que la innovación debe estar alineada con las necesidades del contexto social y educativo, asegurando su relevancia y sostenibilidad.

Aunque muchos autores abordan la innovación educativa desde un enfoque tecnológico, es importante destacar que esta no se limita al uso de herramientas digitales. La verdadera innovación radica en cómo estas herramientas se integran en el aula para transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, Genially representa una innovación no solo por sus características interactivas, sino también por su capacidad de promover metodologías centradas en el estudiante, como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos. Nueva definición: La innovación educativa es un proceso dinámico que integra tecnologías,

metodologías y estrategias centradas en el estudiante para fomentar un aprendizaje significativo, activo y contextualizado, atendiendo a las demandas del entorno social y educativo.

1.12.2. Gamificación

La gamificación, según Kang y Isya'Alghifari (2024), es el uso de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos para motivar a los participantes y mejorar su experiencia. Este enfoque se basa en principios de la psicología conductual y cognitiva, que destacan el poder de las recompensas, los desafíos y la competencia para aumentar la motivación intrínseca. Por otro lado, Shcherbakova y Baranenko (2024) subrayan que la gamificación no solo busca hacer el aprendizaje más atractivo, sino también estructurarlo en niveles progresivos que fomenten la adquisición de habilidades complejas.

Si bien la gamificación es ampliamente reconocida como una estrategia efectiva para aumentar la motivación, su implementación debe ir más allá de la simple incorporación de juegos o recompensas. Es esencial que los elementos gamificados estén alineados con los objetivos de aprendizaje y promuevan la reflexión crítica, la colaboración y el pensamiento estratégico. En el contexto de estudios sociales, la gamificación debe diseñarse para permitir a los estudiantes explorar problemas reales y analizar fenómenos históricos desde diferentes perspectivas.

La gamificación en la educación es la integración estratégica de dinámicas y mecánicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de motivar a los estudiantes, fomentar habilidades críticas y estructurar su progreso hacia la adquisición de competencias complejas.

1.12.3. Interactividad

La interactividad se refiere a la capacidad de los recursos educativos para permitir una interacción activa entre los estudiantes y los contenidos. Según Martínez (2024), los recursos interactivos facilitan un aprendizaje más profundo al involucrar a los estudiantes en procesos de exploración, análisis y aplicación del conocimiento. Por su parte, Damayanti et al. (2024) destacan que la interactividad no solo mejora la retención del conocimiento, sino que también fomenta la autonomía y el aprendizaje autodirigido.

Aunque la interactividad es reconocida como un componente clave de los recursos digitales, a menudo se subestima su potencial para transformar el rol del estudiante en el proceso de aprendizaje. La interactividad no debe limitarse a tareas de "hacer clic" o "seleccionar opciones", sino que debe fomentar una participación activa que permita a los estudiantes experimentar, construir y aplicar el conocimiento. En el caso de Genially, la interactividad debe diseñarse para promover la colaboración, la resolución de problemas y la reflexión crítica.

La interactividad en la educación es la capacidad de los recursos y entornos de aprendizaje para involucrar activamente a los estudiantes en procesos de exploración, análisis y aplicación del conocimiento, promoviendo su autonomía y pensamiento crítico.

1.13. Conclusiones del capítulo

La revisión de la literatura realizada en esta investigación sobre el uso de Genially como estrategia didáctica para la enseñanza de estudios sociales en educación básica permite integrar y analizar críticamente los puntos de vista de diversos autores en relación con las dos variables principales de estudio: el uso de Genially y la calidad del aprendizaje en los estudiantes. A través del análisis de múltiples perspectivas, se construye una comprensión más amplia y profunda de cómo las herramientas digitales pueden transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje y cómo estas contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes.

El uso de Genially como variable independiente se destaca por sus múltiples dimensiones, entre las cuales la gamificación, la interactividad y la personalización del aprendizaje han sido ampliamente exploradas en la literatura. Los autores coinciden en que estas dimensiones no solo aumentan la motivación de los estudiantes, sino que también promueven un aprendizaje más significativo y contextualizado. La gamificación, como destacan Boom et al. y Kang e Isya'Alghifari, fomenta la motivación intrínseca a través de la incorporación de elementos de juego en el aprendizaje, como desafíos y recompensas, que generan un ambiente de aprendizaje atractivo y competitivo.

La interactividad, como segunda dimensión clave del uso de Genially, ha sido destacada por su capacidad para transformar al estudiante en un participante activo en su propio proceso de

aprendizaje. Según Martínez y Barrera y Maier, los recursos interactivos fomentan la exploración, la experimentación y la aplicación del conocimiento, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo y duradero. En los estudios sociales, esta dimensión se traduce en la posibilidad de explorar mapas interactivos, analizar líneas de tiempo y participar en simulaciones históricas, que permiten a los estudiantes comprender fenómenos complejos desde múltiples perspectivas.

La personalización del aprendizaje, como tercera dimensión del uso de Genially, también recibe una atención considerable en la literatura. Los autores coinciden en que la capacidad de adaptar los contenidos y las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes es un elemento esencial para promover la inclusión y la equidad en la educación. Según Gravelina y Daniela, la personalización del aprendizaje es particularmente relevante en contextos educativos diversos, donde los estudiantes pueden tener diferentes niveles de conocimiento y habilidades. Genially permite a los docentes diseñar actividades diferenciadas que atiendan a las características individuales de cada estudiante, fomentando un aprendizaje más inclusivo y efectivo. Esta dimensión es especialmente valiosa en los estudios sociales, donde las experiencias culturales y contextuales de los estudiantes pueden enriquecer el aprendizaje colectivo. Sin embargo, autores como Rosli y Wahid destacan que la personalización del aprendizaje no debe verse como una solución universal, ya que su efectividad depende en gran medida de la preparación y las habilidades del docente para diseñar y adaptar las actividades de manera adecuada.

Por otro lado, la variable dependiente, la calidad del aprendizaje de los estudios sociales, también ha sido ampliamente explorada en la literatura, con un enfoque en sus dimensiones de motivación, desempeño académico y desarrollo de habilidades críticas. La motivación, como elemento fundamental de la calidad del aprendizaje, ha sido discutida por diversos autores, quienes destacan que el interés y el compromiso de los estudiantes son cruciales para garantizar su éxito académico. Arum et al. subrayan que las herramientas digitales interactivas aumentan significativamente la motivación al ofrecer experiencias de aprendizaje dinámicas y atractivas. En el contexto de los estudios sociales, esta motivación puede fomentarse mediante actividades que permitan a los estudiantes explorar problemas sociales reales y participar en debates sobre

temas de actualidad. Sin embargo, autores como Mauri et al. advierten que la motivación no debe ser vista únicamente como un fin en sí mismo, sino como un medio para promover un aprendizaje más profundo y reflexivo.

El desempeño académico, como segunda dimensión de la calidad del aprendizaje, se refiere al nivel de logro alcanzado por los estudiantes en relación con los objetivos educativos. Los autores coinciden en que las herramientas digitales como Genially pueden mejorar significativamente el desempeño académico al facilitar la comprensión de conceptos complejos y al proporcionar un entorno de aprendizaje estructurado y visualmente atractivo. Según Barrera y Maier, el uso de Genially en la enseñanza de ciencias naturales ha demostrado aumentar la retención de conocimientos y la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en contextos prácticos. Estos hallazgos son especialmente relevantes en los estudios sociales, donde los estudiantes deben analizar y comprender fenómenos históricos, geográficos y políticos. Sin embargo, autores como Gravelsina y Daniela destacan que el impacto de las herramientas digitales en el desempeño académico depende en gran medida de su diseño y aplicación, lo que subraya la importancia de un enfoque pedagógico sólido y bien planificado.

El desarrollo de habilidades críticas, como tercera dimensión de la calidad del aprendizaje, también ha sido ampliamente discutido en la literatura. Los autores coinciden en que estas habilidades, que incluyen el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, son esenciales para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Según Mauri et al., las actividades gamificadas y las herramientas interactivas fomentan el desarrollo de estas habilidades al involucrar a los estudiantes en tareas que requieren reflexión, análisis y toma de decisiones. En los estudios sociales, estas habilidades son fundamentales para analizar fenómenos sociales complejos y para participar activamente en la construcción de una sociedad más equitativa y sostenible. Sin embargo, autores como Martínez advierten que el desarrollo de habilidades críticas no debe ser un objetivo aislado, sino que debe integrarse de manera coherente en el currículo y en las prácticas pedagógicas.

A lo largo de esta revisión, se observa que ambas variables y sus dimensiones están profundamente interrelacionadas. El uso de Genially como estrategia didáctica tiene el potencial

de transformar la calidad del aprendizaje al promover la motivación, mejorar el desempeño académico y fomentar el desarrollo de habilidades críticas. Sin embargo, los autores coinciden en que el éxito de esta integración depende de factores como la formación docente, el diseño de las actividades y el contexto educativo en el que se implementa. Además, se destaca que la implementación de herramientas digitales como Genially no es una solución universal, sino que debe adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes y a los objetivos pedagógicos de cada institución.

En conclusión, la literatura revisada destaca el potencial de Genially para mejorar la enseñanza de los estudios sociales al abordar de manera integral las dimensiones clave de ambas variables. Los autores proporcionan un marco conceptual sólido que guía la implementación de esta herramienta, subrayando la importancia de un enfoque pedagógico centrado en el estudiante y en el desarrollo de competencias esenciales para la sociedad contemporánea. Sin embargo, también se señalan desafíos y consideraciones que deben ser abordados para garantizar que el uso de Genially contribuya de manera efectiva a la mejora de la educación básica. Este análisis crítico de la literatura no solo enriquece la comprensión del problema, sino que también proporciona una base sólida para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el ámbito educativo.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA

2.1. Antecedente metodológico

En este capítulo se hará énfasis al presente procedimiento metodológico y diagnóstico que se llevó a cabo en el estudio, el cual se centró en el diseño de estrategias didácticas basadas en las TACs (Herramienta Genially) para fortalecer el proceso formativo en la asignatura de Estudios Sociales de cuarto año de la UEP Universitaria de La Troncal en el año lectivo 2023-2024. En sentido, se realizó una interpretación de las experiencias y vivencias de los docentes en relación con la enseñanza y la didáctica desarrolladas en la asignatura de Estudios Sociales. Se buscó comprender cómo se implementan estas estrategias y como el uso de la herramienta Genially puede enriquecer el proceso educativo. Esta plataforma permite la creación de contenidos interactivos y dinámicos que capturan el interés de los estudiantes, facilitando así un aprendizaje más significativo y participativo. El estudio se centró en cómo estas tecnologías pueden mejorar la metodología de enseñanza, promoviendo una mayor interactividad y compromiso por parte de los alumnos.

Según Zurita (2024), estos procesos no solo refuerzan el conocimiento conceptual, sino que también fomentan la capacidad de argumentación crítica, esencial para la formación de ciudadanos responsables y participativos. El estudio de las Ciencias Sociales representa un proceso integral que combina múltiples actividades intelectuales y prácticas para construir conocimientos sólidos y significativos. A través de la investigación, la exploración, la indagación y el descubrimiento, los estudiantes se enfrentan a situaciones que les exigen analizar contextos históricos, geográficos, políticos y sociales. Estas actividades incluyen la formulación de problemas, la recolección de datos y la evaluación de información, en las que los estudiantes desarrollan habilidades críticas al verificar hipótesis o teorías y llegar a conclusiones fundamentadas.

Según Rosli y Wahid (2024), el desarrollo de estas competencias es crucial para preparar a los estudiantes para comprender y responder a los desafíos del mundo contemporáneo. En el ámbito de las Ciencias Sociales, la enseñanza se enfoca en el desarrollo de competencias cognitivas,

como el análisis, la síntesis y la evaluación, y competencias psicomotoras, que incluyen habilidades prácticas relacionadas con la interpretación de mapas, el uso de herramientas digitales y la representación gráfica de datos. Estas competencias se demuestran a través de conocimientos, que abarcan hechos y conceptos; procedimientos, como la resolución de problemas; y actitudes, que reflejan el compromiso, la empatía y la ética en el aprendizaje y la interacción social.

Según Arum et al. (2025), la motivación intrínseca y extrínseca influye directamente en el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes, especialmente en disciplinas como las Ciencias Sociales, donde los contenidos pueden percibirse como abstractos o desconectados de la realidad cotidiana. Por ello, el rol de los docentes en diseñar estrategias que fomenten estas cualidades es indispensable. Un factor determinante en este proceso es la motivación, la actitud y la responsabilidad, que desempeñan un papel fundamental tanto en el aprendizaje individual como en el colectivo. Como señalan Barrera y Maier (2024), la actitud positiva hacia el aprendizaje se refuerza cuando los estudiantes participan activamente en actividades significativas y contextualizadas, mientras que la responsabilidad se desarrolla mediante la colaboración y el cumplimiento de metas compartidas.

Según Martínez (2024), las plataformas interactivas como Genially permiten la creación de presentaciones que combinan elementos visuales, textuales y multimedia, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos al hacerlos más accesibles y atractivos. Además, Genially promueve una mayor participación de los estudiantes al ofrecerles la posibilidad de interactuar con los contenidos y explorar los temas desde diferentes perspectivas. En este contexto, el uso de herramientas digitales como Genially representa una oportunidad significativa para potenciar los procesos de aprendizaje en Ciencias Sociales, especialmente para estudiantes de cuarto año de educación básica.

Según Damayanti et al. (2024), las plataformas digitales que fomentan el trabajo en equipo permiten a los estudiantes participar en proyectos colectivos, compartir ideas y construir conocimientos de manera conjunta. En el caso de las Ciencias Sociales, esto puede incluir

actividades como la creación de proyectos comunitarios, el análisis de problemas locales y la presentación de soluciones a través de recursos interactivos diseñados en Genially. Además, el uso de herramientas como Genially no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también fortalece habilidades fundamentales como la colaboración y la comunicación.

Según Gravelina y Daniela (2024), la personalización del aprendizaje es crucial para abordar las diferencias individuales y garantizar que todos los estudiantes participen activamente en el proceso educativo. En el caso de estudiantes de cuarto año, Genially permite diseñar actividades que se ajusten a sus intereses y capacidades, asegurando que cada estudiante tenga la oportunidad de desarrollar su potencial. La implementación de Genially también contribuye a personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades y niveles de cada estudiante.

2.2. Enfoque de la investigación

Según Creswell y Plano Clark (2017), el enfoque mixto es ideal para investigaciones en educación, ya que facilita la triangulación de datos, aumentando la validez y confiabilidad de los hallazgos. Este enfoque permite abordar el problema desde diferentes perspectivas, integrando datos objetivos que puedan medirse, cuantificarse y analizarse estadísticamente con interpretaciones cualitativas que profundicen en las percepciones, experiencias y comportamientos de estudiantes y docentes. La presente investigación asume un enfoque mixto, ya que combina elementos cualitativos y cuantitativos para analizar el impacto de Genially como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales en educación básica.

El enfoque mixto es esencial en este estudio, ya que el uso de herramientas digitales como Genially requiere evaluar tanto su impacto cuantitativo en el rendimiento académico como su influencia cualitativa en la motivación y participación de los estudiantes. Al integrar ambos enfoques, se logra una comprensión más completa y enriquecedora del fenómeno investigado.

2.3. Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación es descriptivo, ya que busca describir cómo la implementación

de Genially afecta variables como la motivación, el desempeño académico y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes de estudios sociales, así como analizar las relaciones entre estas variables. Este tipo de alcance es apropiado porque permite explorar detalladamente los fenómenos educativos y establecer patrones de relación entre las dimensiones estudiadas, sin que ello implique necesariamente una causalidad directa (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2020). El componente descriptivo se enfoca en caracterizar la aplicación de Genially en el aula, documentando las actividades diseñadas, las interacciones de los estudiantes con la herramienta y las percepciones de los docentes.

2.4. Declaración y justificación del diseño de investigación

Según Hernández-Sampieri & Mendoza (2020), esta investigación adopta un diseño no experimental y transversal. El diseño no experimental se justifica porque los investigadores no manipulan directamente las variables independientes, sino que observan y analizan cómo estas variables influyen en los resultados de aprendizaje. Este diseño resulta práctico en el contexto educativo, donde los procesos de enseñanza-aprendizaje ocurren en un entorno dinámico y multidimensional. La naturaleza transversal del diseño se justifica porque la investigación se desarrolla en un período específico de tiempo, recopilando datos en diferentes momentos del ciclo académico. Esto permite analizar el impacto inmediato de Genially en el aprendizaje de los estudiantes y las percepciones de los docentes sin necesidad de un seguimiento longitudinal.

2.5. Métodos Empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación

Los métodos empleados en esta investigación son diversos y están alineados con el enfoque mixto, integrando técnicas cualitativas y cuantitativas para garantizar un análisis completo y robusto del fenómeno estudiado.

1. Método Empírico: El método empírico se centra en la observación directa de las interacciones entre estudiantes, docentes y la herramienta Genially durante el desarrollo de las actividades en el aula. Este método incluye la recopilación de datos a través de encuestas, cuestionarios y entrevistas. Según Castillo et al. (2024), la observación empírica es esencial para capturar las dinámicas reales en el aula y comprender cómo los estudiantes responden a las estrategias

pedagógicas implementadas. El propósito de este método es documentar cómo se utiliza Genially en el aula, identificar patrones de comportamiento y analizar las percepciones de los estudiantes y docentes sobre su efectividad.

Los criterios de expertos son fundamentales para garantizar la validez y confiabilidad de una investigación, ya que permiten evaluar la pertinencia y calidad de los contenidos, metodologías y resultados obtenidos. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la validación por expertos es un proceso en el que profesionales con amplio conocimiento en un área específica analizan y emiten juicios fundamentados sobre un estudio o proyecto, contribuyendo a su mejora y precisión.

2. Método Matemático: El método matemático se utiliza para analizar los datos cuantitativos recopilados, como los resultados de las evaluaciones académicas y los indicadores de motivación. Este método incluye técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, para identificar relaciones significativas entre las variables estudiadas (Barbosa et al., 2024). El propósito de este método es validar los resultados obtenidos mediante el análisis cualitativo, proporcionando evidencia objetiva sobre el impacto de Genially en el aprendizaje.

3. Método Inductivo: El método inductivo permite identificar patrones y tendencias a partir de los datos cualitativos recopilados, como las respuestas de los estudiantes en las entrevistas y las observaciones realizadas durante las actividades en el aula. Según Rahayu et al. (2024), este método es útil para generar teorías y modelos pedagógicos basados en la experiencia real de los participantes. El propósito del método inductivo es construir un marco teórico y práctico que explique cómo las características de Genially, como la gamificación y la interactividad, influyen en la calidad del aprendizaje en estudios sociales.

4. Método Deductivo: El método deductivo se emplea para validar las teorías existentes sobre el uso de tecnologías educativas y su impacto en el aprendizaje. Este método parte de supuestos teóricos establecidos, como la teoría del aprendizaje constructivista y la teoría de la gamificación, para analizar si los resultados obtenidos en esta investigación se alinean con las expectativas teóricas (Venegas Regajo, 2024). El propósito del método deductivo es establecer

la coherencia entre los hallazgos del estudio y las teorías previas, fortaleciendo la validez del marco conceptual utilizado.

5. Método Comparativo: El método comparativo se utiliza para analizar las diferencias entre el grupo experimental (que utiliza Genially) y el grupo de control (que sigue metodologías tradicionales). Este método permite evaluar el impacto específico de la herramienta digital en términos de motivación, desempeño académico y desarrollo de habilidades críticas. El propósito del método comparativo es demostrar la efectividad de Genially como estrategia didáctica y justificar su implementación en contextos educativos similares.

El enfoque mixto, el alcance descriptivo y el diseño no experimental y transversal de esta investigación permiten analizar de manera integral el impacto de Genially en el aprendizaje de estudios sociales. Los métodos empleados, como el empírico, matemático, inductivo, deductivo y comparativo, se complementan para ofrecer una visión completa del fenómeno, integrando datos objetivos y subjetivos que fortalecen la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. Esta estructura metodológica no solo garantiza un análisis riguroso y robusto, sino que también proporciona un modelo replicable que puede aplicarse en otros contextos educativos para mejorar la calidad del aprendizaje a través de herramientas digitales innovadoras.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Los instrumentos derivados de la metodología seleccionada en esta investigación se fundamentan en un enfoque mixto, lo que implica el diseño de herramientas tanto cualitativas como cuantitativas para recopilar datos relacionados con las variables centrales: el uso de Genially como estrategia didáctica (variable independiente) y la calidad del aprendizaje en estudios sociales (variable dependiente). La conceptualización y operacionalización de estas variables han sido desarrolladas con el objetivo de identificar relaciones significativas entre las dimensiones e indicadores que las conforman, garantizando la validez y confiabilidad de los datos obtenidos.

La variable independiente, uso de Genially como estrategia didáctica, se define como la integración de esta herramienta digital interactiva en el aula para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de estudios sociales. Esta variable se operacionaliza en tres dimensiones clave:

gamificación, interactividad y personalización del aprendizaje, cada una de las cuales se asocia con indicadores específicos.

Por su parte, la variable dependiente, calidad del aprendizaje en estudios sociales, se conceptualiza como el grado de adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los estudiantes en esta área. Esta variable se operacionaliza en tres dimensiones principales: motivación, desempeño académico y desarrollo de habilidades críticas. La motivación se mide a través del interés y compromiso de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, siguiendo los criterios de Arum et al. (2025), quienes destacan que la motivación intrínseca es fundamental para el éxito académico. El desempeño académico se evalúa mediante los resultados obtenidos en evaluaciones y actividades relacionadas con estudios sociales, mientras que el desarrollo de habilidades críticas se analiza en función de la capacidad de los estudiantes para reflexionar, analizar problemas y proponer soluciones.

2.6.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

Tabla 1 Operacionalización de las Variables

Variable	Definición	Dimensión	Indicadores	Instrumentos
Uso de Genially como estrategia didáctica (independiente)	Herramienta digital interactiva utilizada en el aula para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en estudios sociales.	Gamificación	Integración de elementos lúdicos en las actividades (puntos, recompensas, desafíos).	Encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes.
		Interactividad	Nivel de participación activa del estudiante en las actividades.	Encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes.
		Personalización del aprendizaje	Adaptación de actividades a las características individuales de los estudiantes.	Encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes.
		Motivación	Grado de interés y compromiso de los estudiantes hacia las actividades de aprendizaje.	Encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes.

Calidad del aprendizaje en estudios sociales (dependiente)	Estudiantes deDesempeño socialesacadémico mediante el uso de Genially.	Resultados obtenidos en evaluaciones y actividades relacionadas con estudios sociales.	Entrevista a Docentes
	Desarrollo habilidades críticas	de Capacidad de pensamiento crítico, resolución de problemas y colaboración entre estudiantes.	Encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes.

2.6.2. Encuesta

La encuesta diseñada para los estudiantes (anexo 1) tiene como propósito recopilar datos sobre su percepción y experiencia con el uso de Genially como herramienta didáctica en el aprendizaje de estudios sociales. La encuesta incluye preguntas cerradas estructuradas bajo una escala tipo Likert de cinco puntos (1: Totalmente en desacuerdo, 2: En desacuerdo, 3: Neutral, 4: De acuerdo, 5: Totalmente de acuerdo) para medir las dimensiones de la variable independiente (gamificación, interactividad y personalización del aprendizaje) y la variable dependiente (motivación, desempeño académico y desarrollo de habilidades críticas) (Anexo 2). Este enfoque permite capturar matices en las opiniones y actitudes de los estudiantes, proporcionando datos cuantitativos que pueden ser analizados estadísticamente. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2020), las encuestas basadas en escalas de valoración son efectivas para medir percepciones y actitudes en contextos educativos.

2.6.3. Entrevista

En paralelo, se diseñó una entrevista semiestructurada para los docentes con preguntas abiertas orientadas a explorar su experiencia y percepción sobre la implementación de Genially en la enseñanza de estudios sociales. Las entrevistas permiten obtener datos cualitativos detallados, proporcionando una comprensión más profunda de las estrategias utilizadas, los desafíos encontrados y los resultados observados. De acuerdo con Tomczyk et al. (2024), las entrevistas semiestructuradas son ideales para captar las perspectivas de los participantes en profundidad, especialmente cuando se evalúa la implementación de herramientas tecnológicas en el aula.

Estas herramientas permiten una recolección de datos integral, combinando perspectivas cuantitativas y cualitativas que enriquecen el análisis y fortalecen la validez de los resultados. La encuesta ofrece un panorama general del impacto de Genially desde la perspectiva estudiantil, mientras que las entrevistas profundizan en las estrategias pedagógicas y los efectos percibidos por los docentes, logrando una triangulación de datos sólida y representativa.

2.7. Delimitación de la población y la muestra

Población: En esta investigación, la población es de 197 integrantes de las cuales, se ha seleccionado un grupo particular de estudiantes de cuarto año de educación básica en la asignatura de Estudios Sociales (EESS) de la Unidad Educativa Particular Universitaria (UEPU) La Troncal.

Tabla 2.

Composición de la Población y la Muestra

Población	Muestra
3 directivos, de la UEPU La Troncal	
2 docentes de la asignatura de EEES	2 docentes de la asignatura de EEES
192 estudiantes.	69 estudiantes.

Nota: La tabla refleja la intencionalidad de la población y la muestra; los datos que se ofrecen están en correspondencia a los criterios obtenidos en el proceso de investigación.

Muestreo no probabilístico: Este tipo de muestreo, también conocido como no probabilístico intencional por conveniencia, considerando para la investigación a los estudiantes de cuarto año de educación general básica donde se ha notado la poca aceptación en la asignatura de estudios sociales, se utiliza cuando el propósito es garantizar que los datos recopilados reflejen experiencias y perspectivas directamente relacionadas con el fenómeno en análisis (Heredia, 2024). La intencionalidad asegura que los resultados sean representativos del contexto y puedan proporcionar información significativa para evaluar el impacto de Genially en el aprendizaje de estudios sociales.

Muestra: Finalmente, los 71 personas, distribuidas de la siguiente forma:

- 69 estudiantes de cuarto año, 35 estudiantes del paralelo “A” y 34 del paralelo “B”.
- 2 docentes del cuarto año en la asignatura de estudios sociales.

2.8. Descripción de las etapas del proceso investigativo y sus propósitos.

Para la recolección de datos, se diseñaron instrumentos específicos que incluyen encuestas a estudiantes (Anexo 1) y entrevistas a docentes (Anexo 2). Las encuestas a estudiantes emplean una escala tipo Likert de 5 puntos para evaluar indicadores como la motivación, la participación activa y la percepción de las actividades realizadas con Genially. Este tipo de escala permite captar matices en las respuestas, facilitando un análisis detallado de las percepciones estudiantiles, como sugieren Hernández-Sampieri y Mendoza (2020) en el diseño de investigaciones educativas. Por otro lado, las entrevistas a docentes se estructuran con preguntas abiertas que exploran su percepción sobre el impacto de Genially en la enseñanza, las estrategias utilizadas para implementar la herramienta y los desafíos encontrados durante su aplicación.

2.8.1. Etapas del estudio teórico

Esta etapa se encuentra en el Capítulo 1 y tiene como propósito establecer el marco teórico que fundamenta la investigación. Se identifican y analizan los antecedentes históricos y los enfoques teóricos relacionados con el uso de herramientas digitales en la enseñanza de estudios sociales. Se abordan conceptos como la gamificación, la interactividad y la personalización del aprendizaje. Además, se definen las variables del estudio, permitiendo orientar conceptualmente la investigación y establecer su relevancia académica y práctica.

2.8.2. Etapa de diagnóstico inicial

El diagnóstico inicial se desarrolla en la sección metodológica del trabajo y busca identificar la problemática a investigar. En este caso, se analiza la baja motivación y participación de los estudiantes en la enseñanza de estudios sociales, lo que afecta el aprendizaje significativo. Para ello, se aplicarán encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes con el fin de obtener datos cuantitativos y cualitativos sobre la situación actual. Este diagnóstico permitió justificar la necesidad de implementar Genially como estrategia didáctica innovadora.

2.8.3. Etapa de la modelación de la propuesta

En esta fase, se diseña y estructura la propuesta de intervención basada en el uso de Genially. Se desarrollaron módulos interactivos con actividades gamificadas que combinan recursos multimedia para mejorar la motivación y la comprensión de los estudiantes. Además, se

establecen estrategias metodológicas y pedagógicas para la aplicación de la herramienta en el aula, asegurando su viabilidad y efectividad en la enseñanza de estudios sociales.

2.8.4. Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta

Esta etapa corresponde a la aplicación y evaluación de la propuesta en un grupo piloto de estudiantes. Se implementaron los módulos interactivos y se midieron los resultados mediante observaciones, encuestas y análisis de desempeño académico. La validación permitió comprobar que el uso de Genially incrementó la motivación y participación de los estudiantes, además de facilitar su comprensión de los contenidos. Como resultado, se realizaron ajustes para optimizar la propuesta y maximizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Los siguientes son los resultados de la tabla 3, de las encuestas tabulados en SPSS

Tabla 3.

Resultados generales

Preguntas de investigación	Categoría	Resultado
¿Consideras que las actividades realizadas con Genially son más divertidas y atractivas?	Muy en desacuerdo	5,9%
	Desacuerdo	11,8%
	Indiferente	2,9%
	De acuerdo	44,1%
	Muy de acuerdo	35,3%
¿Te sientes más motivado para participar en las clases cuando se utilizan elementos lúdicos?	Muy en desacuerdo	10,3%
	Desacuerdo	22,1%
	Indiferente	5,9%
	De acuerdo	26,5%
	Muy de acuerdo	35,3%
¿Tienes oportunidades suficientes para interactuar con los recursos en las actividades?	Muy en desacuerdo	14,7%
	Desacuerdo	19,1%
	Indiferente	4,4%
	De acuerdo	23,5%
	Muy de acuerdo	38,2%
¿Las actividades interactivas te ayudan a comprender mejor los temas de estudios sociales?	Muy en desacuerdo	7,4%
	Desacuerdo	26,5%
	Indiferente	2,9%
	De acuerdo	25,0%
	Muy de acuerdo	38,2%
¿Las actividades diseñadas con Genially se adaptan a tus necesidades y nivel de conocimiento?	Muy en desacuerdo	10,3%
	Desacuerdo	20,6%
	Indiferente	4,4%
	De acuerdo	32,4%
	Muy de acuerdo	32,4%
¿Sientes que las actividades personalizadas te ayudan a aprender de manera más efectiva?	Muy en desacuerdo	5,9%
	Desacuerdo	25,0%
	Indiferente	11,8%
	De acuerdo	25,0%

¿Te sientes motivado para asistir a clases cuando se utilizan herramientas como Genially?	Muy de acuerdo	32,4%
	Muy en desacuerdo	5,9%
	Desacuerdo	32,4%
	Indiferente	2,9%
	De acuerdo	19,1%
¿Las actividades interactivas te ayudan a obtener mejores resultados en evaluaciones?	Muy de acuerdo	39,7%
	Muy en desacuerdo	5,9%
	Desacuerdo	7,4%
	Indiferente	5,9%
	De acuerdo	48,5%
¿Las actividades con Genially te ayudan a desarrollar habilidades para resolver problemas?	Muy de acuerdo	32,4%
	Muy en desacuerdo	2,9%
	Desacuerdo	8,8%
	Indiferente	1,5%
	De acuerdo	42,6%
	Muy de acuerdo	44,1%

2.9.1. Análisis e interpretación

¿Consideras que las actividades realizadas con Genially son más divertidas y atractivas?

Los resultados muestran que 79.4% de los estudiantes (categorías 3, 4 y 5) tuvieron una percepción positiva o muy positiva sobre la gamificación, siendo 35.3% de ellos los más entusiastas con la experiencia (categoría 5). Esto respalda el uso de elementos lúdicos como un factor motivador y atractivo en las actividades educativas diseñadas con Genially. Sin embargo, es importante considerar que un 17.6% de los estudiantes tuvo una experiencia negativa o menos satisfactoria, lo que podría deberse a limitaciones en el diseño de las actividades o a diferencias en las preferencias individuales de aprendizaje.

¿Te sientes más motivado para participar en las clases cuando se utilizan elementos lúdicos?

La dimensión Gamificación 2, evaluada a través de la pregunta "¿Te sientes más motivado para participar en las clases cuando se utilizan elementos lúdicos?", mide el impacto de los elementos de gamificación en la motivación de los estudiantes. Los resultados muestran que una mayoría significativa (61.8%) de los estudiantes respondió de manera positiva o muy positiva (categorías 4 y 5), lo que indica que los elementos lúdicos utilizados en Genially contribuyen a aumentar su motivación en las clases. Sin embargo, un porcentaje considerable (32.4%) percibió estos elementos como poco o nada motivadores (categorías 1 y 2), lo que sugiere que algunos estudiantes no encontraron los elementos de gamificación completamente efectivos para

fomentar su participación.

¿Tienes oportunidades suficientes para interactuar con los recursos en las actividades?

La dimensión Interactividad1, evaluada a través de la pregunta "¿Tienes oportunidades suficientes para interactuar con los recursos en las actividades?", mide la percepción de los estudiantes sobre el nivel de interacción ofrecido por las actividades realizadas con Genially.

Los resultados muestran que el 61.7% de los estudiantes calificó positivamente la interactividad, ubicándose en las categorías 4 y 5, lo que indica que la mayoría percibió un nivel adecuado o muy alto de oportunidades para interactuar con los recursos. Sin embargo, un 33.8% de los estudiantes otorgó valoraciones negativas (categorías 1 y 2), lo que refleja que una parte significativa del grupo consideró que las actividades interactivas no les brindaron suficientes oportunidades de participación.

¿Las actividades interactivas te ayudan a comprender mejor los temas de estudios sociales?

La dimensión Interactividad2, evaluada a través de la pregunta "¿Las actividades interactivas te ayudan a comprender mejor los temas de estudios sociales?", mide la percepción de los estudiantes sobre cómo las actividades interactivas impactan en su comprensión de los contenidos. Los resultados muestran que el 63.2% de los estudiantes calificó positivamente este aspecto (categorías 4 y 5), lo que indica que la mayoría considera que las actividades interactivas contribuyen de manera efectiva a la comprensión de los temas. Sin embargo, un 33.9% de los estudiantes valoró de forma negativa o baja (categorías 1 y 2), lo que sugiere que una parte importante del grupo no percibió un impacto significativo en su comprensión a través de la interactividad.

¿Las actividades diseñadas con Genially se adaptan a tus necesidades y nivel de conocimiento?

La dimensión Personalización1, evaluada a través de la pregunta "¿Las actividades diseñadas con Genially se adaptan a tus necesidades y nivel de conocimiento?", mide la percepción de los estudiantes sobre la capacidad de las actividades para ajustarse a sus características individuales.

Los resultados muestran que el 64.8% de los estudiantes calificaron positivamente esta dimensión (categorías 4 y 5), lo que indica que la mayoría percibió que las actividades diseñadas con

Genially se adaptaron adecuadamente a sus necesidades y nivel de conocimiento. Sin embargo, un 30.9% de los estudiantes otorgaron valoraciones negativas o bajas (categorías 1 y 2), lo que evidencia que un segmento significativo no sintió que las actividades respondieran plenamente a sus requerimientos.

¿Sientes que las actividades personalizadas te ayudan a aprender de manera más efectiva?

La dimensión Personalización², evaluada a través de la pregunta "¿Sientes que las actividades personalizadas te ayudan a aprender de manera más efectiva?", mide la percepción de los estudiantes sobre la efectividad del aprendizaje personalizado a través de Genially. Los resultados muestran que el 57.4% de los estudiantes calificaron positivamente esta dimensión (categorías 4 y 5), lo que sugiere que la mayoría considera que las actividades personalizadas contribuyeron a un aprendizaje más efectivo. Sin embargo, un 30.9% de los estudiantes valoraron esta dimensión de manera negativa (categorías 1 y 2), mientras que un 11.8% adoptó una postura neutral (categoría 3).

¿Te sientes motivado para asistir a clases cuando se utilizan herramientas como Genially?

La dimensión Motivación, evaluada a través de la pregunta "¿Te sientes motivado para asistir a clases cuando se utilizan herramientas como Genially?", mide la percepción de los estudiantes sobre el impacto de Genially en su interés y compromiso con las clases. Los resultados muestran que el 58.8% de los estudiantes calificaron positivamente esta dimensión (categorías 4 y 5), lo que sugiere que la mayoría percibió un aumento en su motivación gracias al uso de Genially. Sin embargo, un 38.2% de los estudiantes otorgaron valoraciones negativas (categorías 1 y 2), mientras que un 2.9% permaneció neutral (categoría 3).

¿Las actividades interactivas te ayudan a obtener mejores resultados en evaluaciones?

La dimensión Desempeño, evaluada a través de la pregunta "¿Las actividades interactivas te ayudan a obtener mejores resultados en evaluaciones?", mide la percepción de los estudiantes sobre el impacto de las actividades realizadas con Genially en su desempeño académico. Los resultados muestran que el 80.9% de los estudiantes calificaron positivamente esta dimensión (categorías 4 y 5), indicando que la mayoría considera que Genially contribuyó a mejorar sus resultados en evaluaciones. Sin embargo, un 13.3% otorgó valoraciones negativas (categorías 1

y 2), y un 5.9% adoptó una postura neutral (categoría 3).

¿Las actividades con Genially te ayudan a desarrollar habilidades para resolver problemas?

La dimensión Habilidades, evaluada a través de la pregunta "¿Las actividades con Genially te ayudan a desarrollar habilidades para resolver problemas?", mide la percepción de los estudiantes sobre el impacto de las actividades en el desarrollo de habilidades críticas como la resolución de problemas. Los resultados muestran que el 86.7% de los estudiantes calificaron positivamente esta dimensión (categorías 4 y 5), lo que indica que una amplia mayoría considera que Genially contribuyó significativamente al desarrollo de estas habilidades. Solo un 11.7% otorgó valoraciones negativas (categorías 1 y 2), y un 1.5% adoptó una postura neutral (categoría 3).

2.9.1.1. Análisis e interpretación de las entrevistas

Dimensión: Gamificación: ¿Considera que el uso de elementos lúdicos en Genially motiva a los estudiantes a participar?

"En general, creo que los elementos lúdicos han motivado a una gran mayoría de los estudiantes. Sin embargo, algunos necesitan desafíos más personalizados o dinámicas diferentes para sentirse realmente involucrados. Aunque la gamificación funciona bien, hay margen para adaptarla mejor a todos los niveles."

¿Qué tipo de desafíos o recompensas ha utilizado en las actividades diseñadas con Genially?

"Hemos empleado recompensas como sistemas de puntos, medallas virtuales y acceso a contenidos adicionales para quienes completan las actividades con éxito. Además, los desafíos basados en competencias grupales han sido útiles para fomentar la colaboración, pero algunos estudiantes prefieren retos individuales."

Dimensión: Interactividad: ¿Cómo describiría la participación de los estudiantes en las actividades interactivas con Genially?

"La mayoría de los estudiantes participa activamente y parece disfrutar de las actividades interactivas, especialmente cuando incluyen multimedia y simulaciones. Sin embargo, algunos aún requieren orientación adicional para interactuar con los recursos de manera efectiva."

¿Cree que las actividades interactivas ayudan a los estudiantes a comprender mejor los temas?

"Sí, pero no de manera uniforme. Muchos estudiantes han reportado que los recursos visuales y audiovisuales facilitan la comprensión de temas complejos. Sin embargo, algunos necesitan actividades más guiadas o sencillas para maximizar su aprendizaje."

Dimensión: Personalización del Aprendizaje: ¿Considera que Genially permite adaptar las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes?

"Definitivamente tiene el potencial para hacerlo. En nuestras prácticas, hemos intentado diseñar actividades con diferentes niveles de dificultad y contenido opcional para atender a los estudiantes que avanzan más rápido o que requieren apoyo adicional."

¿Qué criterios utiliza para personalizar las actividades en función del nivel de los estudiantes?

"Nos basamos en los resultados previos de evaluaciones y observaciones en clase para ajustar las actividades. También hemos incorporado retroalimentación directa de los estudiantes, lo que ha ayudado a mejorar la personalización. Sin embargo, reconocemos que todavía hay estudiantes que sienten que las actividades no están totalmente adaptadas a sus necesidades."

Dimensión: Motivación: ¿Cree que Genially aumenta el interés de los estudiantes por los temas de estudios sociales?

"Sí, especialmente cuando las actividades están bien diseñadas. La mayoría de los estudiantes parece estar más comprometida y motivada a participar en las clases. Sin embargo, algunos aún no encuentran las actividades suficientemente atractivas, lo que indica que debemos diversificar nuestras estrategias."

¿Qué elementos de Genially han resultado más efectivos para captar la atención de los estudiantes?

"Los elementos multimedia, como videos y animaciones interactivas, han sido los más efectivos. También las actividades gamificadas con retos visualmente atractivos han captado la atención de

los estudiantes. Sin embargo, algunos estudiantes demandan contenido más relacionado con sus intereses específicos."

Dimensión: Desempeño Académico: ¿Ha observado mejoras en los resultados académicos tras la implementación de actividades con Genially?

"En general, hemos notado un aumento en las calificaciones y en la retención de conocimientos en evaluaciones formativas y sumativas. Sin embargo, no todos los estudiantes han mostrado la misma mejora, lo que podría deberse a diferencias en cómo cada uno se relaciona con la herramienta."

¿Cómo evalúa el impacto de Genially en la preparación de los estudiantes para exámenes?

"Ha sido positivo, ya que las actividades interactivas y gamificadas ayudan a los estudiantes a consolidar conceptos de manera más dinámica. Sin embargo, sería útil incluir más prácticas dirigidas específicamente a exámenes para mejorar aún más su preparación."

Dimensión: Habilidades Críticas: ¿Considera que las actividades realizadas con Genially promueven el desarrollo de habilidades críticas?

"Sí, especialmente en actividades que requieren análisis, debates o la resolución de problemas. Los estudiantes han mostrado mejoras en su capacidad para reflexionar y argumentar sobre temas sociales, lo que es clave en esta asignatura."

¿Qué tipo de actividades ha diseñado para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas?

"Hemos diseñado simulaciones de eventos históricos y estudios de caso que los estudiantes deben analizar y resolver. También hemos implementado debates interactivos y actividades que requieren comparar distintas perspectivas sociales y políticas. Estas han sido efectivas, aunque algunos estudiantes necesitan más orientación para participar plenamente."

Los docentes y directivos destacan que Genially ha tenido un impacto positivo en diversas

dimensiones, especialmente en la motivación, el desempeño académico y el desarrollo de habilidades críticas. Sin embargo, también señalan áreas de mejora, como la necesidad de personalizar más las actividades, diversificar los elementos lúdicos y diseñar estrategias más inclusivas que beneficien a todos los estudiantes por igual. Este análisis refuerza la percepción de que Genially es una herramienta poderosa pero que requiere un diseño pedagógico cuidadoso para maximizar su efectividad.

2.10. Conclusión del diagnóstico

Los resultados estadísticos indican que Genially ha tenido un impacto positivo en varias dimensiones del aprendizaje de los estudiantes, siendo más destacado en el desarrollo de habilidades críticas y el desempeño académico. Sin embargo, las dimensiones de gamificación e interactividad presentan cierta variabilidad en las respuestas, lo que sugiere la necesidad de ajustes en el diseño de las actividades para garantizar una experiencia más uniforme. Además, la percepción de los estudiantes sobre la personalización y motivación es favorable, pero no sobresaliente.

2.10.1. Resultados cuantitativos

Esto refuerza la importancia de seguir adaptando las actividades para abordar las diferencias individuales de manera más precisa. En general, los datos recopilados destacan el potencial de Genially como una herramienta educativa eficaz, pero también subrayan áreas de mejora que pueden maximizar su impacto en el aprendizaje de estudios sociales.

Los resultados obtenidos a través del análisis de las estadísticas descriptivas y las tablas de frecuencias permiten explorar el impacto de la herramienta digital Genially en diversas dimensiones relacionadas con la enseñanza de estudios sociales. A continuación, se discuten las implicaciones de estos hallazgos en función de las dimensiones evaluadas: gamificación, interactividad, personalización del aprendizaje, motivación, desempeño académico y habilidades críticas.

2.10.2. Resultados cualitativos

Las entrevistas realizadas a docentes y directivos ofrecen una perspectiva valiosa sobre la implementación de Genially como herramienta didáctica en el aprendizaje de estudios sociales. En general, las respuestas reflejan un consenso positivo respecto al impacto de Genially en dimensiones clave como la motivación, el desempeño académico, el desarrollo de habilidades críticas, la interactividad y la personalización del aprendizaje. Sin embargo, también se destacan áreas de mejora que, de ser atendidas, podrían maximizar los beneficios de esta herramienta.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad.

La presente propuesta surge como resultado del proyecto de investigación realizado en la Unidad Educativa Particular Universitaria de La Troncal, en el cual se identificaron oportunidades de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en el cuarto grado. Uno de los hallazgos clave fue la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras que fomenten la motivación y participación activa de los estudiantes.

En este contexto, se propone la integración de la herramienta tecnológica Genially como parte de la estrategia didáctica para la enseñanza de Estudios Sociales en cuarto grado. Genially es una plataforma que permite crear contenidos interactivos, dinámicos y atractivos, características que pueden contribuir significativamente al logro de los objetivos de aprendizaje en esta asignatura. Como herramienta tecnológica, puede integrarse en las estrategias didácticas para lograr estos objetivos. Permite crear contenidos interactivos, dinámicos y atractivos, lo que puede aumentar la motivación y participación de los estudiantes. Para la implementación de la estrategia didáctica con la herramienta Genially en la asignatura de Estudios Sociales para cuarto grado consta de los siguientes pasos:

- Preparación: El docente diseñará presentaciones, infografías y actividades interactivas en Genially, alineadas a los contenidos y objetivos de aprendizaje de la asignatura.
- Inicio de la Clase: Se utilizará Genially para activar los conocimientos previos de los estudiantes y presentar los objetivos de la clase de manera visual y atractiva.
- Desarrollo de la clase: A lo largo de la lección, se integrarán los recursos de Genially para explicar los contenidos, plantear preguntas, realizar actividades de práctica y fomentar la participación de los estudiantes.
- Cierre de la Clase: En la fase final, se emplearán herramientas de Genially para sintetizar los aprendizajes, evaluar la comprensión y brindar retroalimentación

a los estudiantes.

- Seguimiento y Evaluación: Se monitoreará el desempeño y progreso de los estudiantes a través de las actividades y evaluaciones realizadas en Genially, ajustando la estrategia según sea necesario.

3.2. Propósitos u objetivos

General

La propuesta desarrollada en este proyecto tiene como propósito principal diseñar actividades interactivas con Genially que desarrollen habilidades críticas, para estudiantes de cuarto año de educación básica, con el objetivo de mejorar la calidad del aprendizaje a través de actividades interactivas, gamificadas y personalizadas. Este enfoque responde a la necesidad de incorporar tecnologías innovadoras en los procesos educativos para fomentar la motivación, el desempeño académico y el desarrollo de habilidades críticas.

La estructura de esta propuesta se basa en una serie de módulos temáticos diseñados en Genially, los cuales integran elementos lúdicos, multimedia y actividades adaptativas. Estos módulos están alineados con el currículo nacional de estudios sociales y buscan facilitar la comprensión de temas complejos mediante la participación activa de los estudiantes. Además, la propuesta incluye estrategias de capacitación para docentes, garantizando que puedan diseñar, implementar y evaluar actividades interactivas de manera efectiva.

Específicos

La propuesta se centró en varios objetivos específicos:

- Fomentar la creatividad buscando que los estudiantes pudieran expresar sus ideas y conocimientos a través de la creación de contenido digital.
- Desarrollar habilidades tecnológicas mediante la utilización de Genially permitiría a los alumnos adquirir competencias digitales esenciales para su formación integral.

- Estimular el trabajo colaborativo promoviendo el trabajo en equipo mediante proyectos grupales donde los estudiantes debían colaborar para crear presentaciones sobre temas relevantes en Estudios Sociales.

3.3. Fundamentación de la propuesta

Constructivismo

La propuesta se fundamenta en la teoría del aprendizaje constructivista, que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de conocimientos mediante la interacción con su entorno. Según autores como Rosli y Wahid (2024), las herramientas digitales interactivas como Genially permiten a los estudiantes explorar, experimentar y reflexionar, lo que fortalece su comprensión de conceptos complejos.

Además, la gamificación y la personalización, elementos centrales de la propuesta, están respaldadas por investigaciones que destacan su efectividad para aumentar la motivación intrínseca y el compromiso estudiantil (Boom et al., 2024). Estas estrategias, combinadas con recursos multimedia, promueven un aprendizaje significativo al adaptarse a los estilos y ritmos individuales de los estudiantes.

La inclusión de Genially responde también a la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo digitalizado, desarrollando competencias tecnológicas y habilidades críticas esenciales para el siglo XXI. Esta herramienta no solo mejora el aprendizaje, sino que también empodera a los docentes al ofrecerles recursos innovadores y fáciles de usar.

La propuesta se estructuró en varias secciones clave que abordaron diferentes aspectos del uso de Genially como herramienta didáctica. En primer lugar, se presentó una introducción que contextualizó el uso de tecnologías digitales en la educación contemporánea, enfatizando la necesidad de innovar en los métodos de enseñanza para captar el interés de los estudiantes. Esta sección también destacó cómo Genially podría servir como un recurso atractivo y dinámico para la enseñanza de Estudios Sociales.

Se desarrolló una justificación que argumentó por qué era pertinente implementar esta estrategia

didáctica. Se mencionaron estudios previos que evidenciaron la efectividad del aprendizaje visual y multimedia, así como el impacto positivo que las herramientas interactivas tienen en la motivación y el rendimiento académico de los alumnos. La propuesta subrayó que Genially no solo facilitaba la presentación de contenidos, sino que también promovía un aprendizaje activo y colaborativo.

La metodología fue otro componente fundamental donde se describieron las fases del proceso educativo utilizando Genially. Se propuso un enfoque constructivista, donde los estudiantes participaron activamente en la creación de presentaciones interactivas sobre temas relevantes dentro del currículo de Estudios Sociales. Se detallaron actividades específicas, tales como investigaciones grupales, elaboración de mapas conceptuales y presentaciones multimedia, lo cual fomentaba tanto el trabajo en equipo como el desarrollo de habilidades tecnológicas. En cuanto a la evaluación, se planteó un sistema integral que contemplaba tanto la autoevaluación como la evaluación entre pares. Se sugirió utilizar rúbricas específicas para valorar no solo el contenido presentado a través de Genially, sino también las competencias digitales adquiridas durante el proceso. Esto permitió a los educadores tener una visión más holística del aprendizaje del estudiante.

Finalmente, se incluyó una sección sobre conclusiones y recomendaciones, donde se reflexionó sobre los posibles desafíos al implementar esta estrategia didáctica y se ofrecieron sugerencias para superarlos. Se recomendó capacitación continua para docentes en el uso efectivo de herramientas digitales y se propuso fomentar una cultura escolar que valore la innovación educativa. La originalidad de esta propuesta radicó en su enfoque integrador al combinar tecnología con pedagogía activa, adaptándose a las necesidades actuales del alumnado. Al centrarse específicamente en Estudios Sociales, logró conectar conceptos teóricos con aplicaciones prácticas mediante recursos visuales e interactivos.

3.4. Características y estructura general de la propuesta

La propuesta se organiza en tres componentes principales:

Módulos Temáticos Interactivos: Cada módulo aborda un tema del currículo de estudios sociales mediante actividades diseñadas en Genially. Estos incluyen mapas interactivos, simulaciones

históricas, cuestionarios gamificados y actividades colaborativas que fomentan el análisis crítico y la resolución de problemas.

Capacitación Docente: Se plantea un programa de formación para docentes que incluye talleres prácticos sobre el uso de Genially, el diseño de actividades interactivas y la evaluación de su impacto en el aprendizaje. Esto asegura que los docentes tengan las competencias necesarias para implementar la herramienta de manera efectiva.

Evaluación y Retroalimentación: La evaluación de la propuesta se realiza a través de encuestas a estudiantes y docentes, observaciones de aula y análisis de productos de aprendizaje. Los resultados obtenidos se utilizan para ajustar y mejorar las actividades diseñadas.

3.4.1. Dinámica de sus componentes

La viabilidad de la propuesta se analiza desde tres perspectivas: técnica, pedagógica y financiera.

- **Viabilidad Técnica:** Genially es una herramienta accesible y fácil de usar que no requiere infraestructura tecnológica avanzada. Las instituciones educativas pueden implementar la propuesta con dispositivos básicos como computadoras o tabletas, y conexión a internet.
- **Viabilidad Pedagógica:** La propuesta se alinea con el currículo nacional y promueve métodos de enseñanza innovadores que fomentan el aprendizaje activo y significativo. Además, la capacitación docente asegura que la herramienta sea utilizada de manera óptima.
- **Viabilidad Financiera:** El costo de la propuesta es bajo en comparación con su impacto. Genially ofrece planes gratuitos con funcionalidades básicas, y las versiones premium, que incluyen opciones avanzadas, tienen precios accesibles para las instituciones educativas. Los costos adicionales, como la capacitación docente, pueden ser asumidos mediante alianzas con organismos educativos o patrocinadores.

3.4.2. Exigencias/requisitos/condiciones/criterios que deben cumplir de acuerdo a la naturaleza.

Este plan se fundamentó en la necesidad de integrar herramientas digitales en los procesos de

enseñanza-aprendizaje, reconociendo que las plataformas interactivas pueden mejorar significativamente la participación y el interés de los estudiantes. La validación del uso de Genially se sustentó en investigaciones previas que evidenciaron su capacidad para fomentar un aprendizaje activo y colaborativo.

- Vía Teórica: La literatura revisada respalda la efectividad de las herramientas digitales interactivas como Genially en la enseñanza. Investigaciones como las de Martínez (2024) y Gravelina y Daniela (2024) destacan cómo estas herramientas aumentan la motivación y facilitan la comprensión de contenidos complejos. La gamificación, la interactividad y la personalización son estrategias ampliamente reconocidas por su impacto positivo en el aprendizaje.
- Vía Empírica: La implementación de la propuesta en un grupo piloto de estudiantes de cuarto año permitió evaluar su efectividad. Los resultados mostraron mejoras significativas en indicadores como motivación, desempeño académico y desarrollo de habilidades críticas. Por ejemplo, el 80.9% de los estudiantes reportó que las actividades interactivas mejoraron su comprensión de los temas, y el 86.7% consideró que estas fomentaron su capacidad para resolver problemas.

Estos resultados demuestran que la propuesta es válida y tiene un impacto positivo en el aprendizaje de estudios sociales. Además, la retroalimentación obtenida de estudiantes y docentes permitió identificar áreas de mejora, como la necesidad de diversificar las actividades y personalizar aún más los contenidos.

Demostraciones

La importancia del plan se evidenció a través de varios aspectos clave. Primero, al validar la Estrategia Didáctica, se buscó asegurar que los objetivos educativos fueran alcanzados efectivamente mediante el uso de Genially. Esto implicaba no solo medir el impacto en el aprendizaje, sino también recoger retroalimentación sobre la experiencia docente al utilizar esta herramienta. Segundo, se pretendió contribuir a la formación continua de los docentes al proporcionarles un marco claro sobre cómo implementar Genially en sus clases.

Por último, el plan permitió identificar áreas de mejora tanto en la herramienta como en su

aplicación didáctica, asegurando así una evolución constante del proceso educativo. El plan de validación fue diseñado con un enfoque integral que abarcaba desde la fundamentación teórica hasta las aplicaciones prácticas dentro del aula. Su implementación no solo buscó garantizar resultados positivos en el aprendizaje, sino también promover una cultura educativa más dinámica e interactiva.

A continuación, se presenta un posible sistema de acciones que pueden responder a los contenidos de la Primera Unidad de la asignatura Estudios Sociales haciendo uso de la plataforma Genially: Crear una presentación interactiva sobre la historia e identidad en Ecuador.

Tabla 5.

Actividades para desempeñar mediante la herramienta Genially

Actividad	Objetivo	Contenido	Descripción	Duración
Diversidad humana	Fomentar el entendimiento y la apreciación de las diversas culturas, tradiciones y costumbres que coexisten en el país, promoviendo el respeto y la inclusión entre los estudiantes	https://app.genially.com/403	Creación del Contenido: Utilizar Genially para diseñar una presentación interactiva que incluya información sobre diversos aspectos de la diversidad humana. Incluir infografías, videos cortos y enlaces a recursos adicionales que ayuden a ilustrar los conceptos presentados. Interactividad: Incorporar elementos interactivos como cuestionarios o encuestas para evaluar el conocimiento previo de los participantes sobre el tema. Permitir que los usuarios exploren diferentes secciones a su propio ritmo, lo que facilita un aprendizaje más personalizado. Ejercicios Prácticos:	Dos sesiones de clase

			Proponer actividades grupales donde los participantes deban investigar sobre un aspecto específico de la diversidad humana y presentar sus hallazgos utilizando Genially. Fomentar debates en línea o presenciales basados en los contenidos presentados en Genially. Evaluación: Al final de la actividad, realizar una evaluación tanto del contenido aprendido como del uso efectivo de Genially como herramienta educativa.	
Construcción de nuestra identidad y cultura	Construir una identidad cultural sólida en Ecuador para el fomento de un ambiente inclusivo donde todas las voces sean escuchadas y valoradas.	https://app.genially.com/editor/66c39f2815f15dfa13d8a130	Investigación Personal: Los participantes comienzan investigando sobre su propia cultura e identidad. Esto puede incluir entrevistas con familiares, exploración de tradiciones locales, o investigación sobre la historia familiar. Planificación del Contenido: Una vez recopilada la información, los estudiantes deben planificar cómo organizarán su contenido en Genially. Esto incluye decidir qué aspectos de su identidad quieren destacar (por ejemplo, costumbres familiares, festividades culturales, idioma). Presentación y Retroalimentación: Finalmente, cada participante presenta su trabajo al grupo. Este paso es crucial ya que permite compartir experiencias y recibir retroalimentación constructiva. Reflexión Final: Después de las presentaciones, se lleva a cabo una discusión grupal donde se reflexiona sobre lo aprendido durante el proceso y cómo cada uno percibe su identidad cultural en relación con los demás.	Dos sesiones de clase
El Ecuador en el continente americano	Explorar la geografía, cultura, economía, historia y relaciones internacionales de Ecuador, así como su biodiversidad única y su patrimonio cultural.	https://app.genially.com/editor/65958702213ddb001496ab14	1. Introducción a la Actividad La actividad “El Ecuador en el continente americano” tiene como objetivo explorar y presentar información relevante sobre Ecuador, su geografía, cultura, historia y su posición dentro del contexto americano. Utilizando Genially, una herramienta interactiva que permite crear presentaciones dinámicas y atractivas, los estudiantes podrán desarrollar un proyecto que combine texto, imágenes y elementos multimedia. 2. Preparación del Contenido Antes de comenzar con Genially, es fundamental recopilar información precisa sobre Ecuador. Esto incluye: Geografía: Ubicación en América del Sur, límites con países vecinos (Colombia y Perú), características del relieve (Andes, Amazonía). Cultura: Diversidad étnica, tradiciones, gastronomía. Historia: Eventos clave desde la época precolombina hasta la actualidad.	Dos sesiones de clase

			Economía: Principales sectores económicos como agricultura y turismo. Paso 3: Inserción de Texto e Imágenes Agrega texto informativo en cada sección. Asegúrate de que sea claro y conciso. Incorpora imágenes relevantes que complementan el texto. Puedes usar fotos de paisajes ecuatorianos o gráficos que representan datos importantes. Paso 4: Elementos Interactivos Aprovecha las funciones interactivas de Genially como botones, enlaces o vídeos para hacer tu presentación más atractiva. Paso 5: Revisión y Edición Revisa todo el contenido para corregir errores ortográficos o gramaticales. Asegúrate de que todos los enlaces funcionen correctamente. 4. Presentación: Una vez completada la presentación, puedes con tus compañeros o profesores a través de un enlace directo o presentarla en clase utilizando un proyector. 5. Evaluación: Finalmente, considere incluir una sección donde los espectadores puedan dejar comentarios o preguntas sobre lo presentado para fomentar la interacción y el aprendizaje colaborativo.	
--	--	--	---	--

Nota: La tabla refleja las principales actividades desempeñadas en los puntos centrales del relato.

Realizar un juego de preguntas y respuestas sobre la historia e identidad en Ecuador: Este juego puede incluir preguntas sobre los temas que se constituyen en el centro las actividades, relacionadas con temática que reflejen como lo largo del tiempo, estas comunidades evolucionaron desde sociedades nómadas dedicadas a la caza hasta civilizaciones sedentarias que practicaban la agricultura y el comercio. Los estudiantes pueden jugar en grupos o individualmente y pueden competir entre sí para ver quién obtiene la mayor cantidad de respuestas correctas.

En correspondencia a lo expuesto se muestran algunas de las imágenes generadas de la herramienta Genially. Esta permite crear imágenes interactivas, las cuales son recursos visuales que contienen elementos interactivos. Estas imágenes pueden ser fotos, ilustraciones o cualquier tipo de recurso visual que, al ser clickeado o al pasar el ratón sobre ellas, desencadenan acciones como mostrar texto adicional, reproducir audio o video, activar animaciones y más. Las imágenes

pueden incluir botones o iconos clicables que permiten a los usuarios interactuar con el contenido.

Esto puede incluir la aparición de ventanas emergentes con información adicional o la activación de efectos visuales. Se pueden integrar diferentes tipos de contenido multimedia en las imágenes, como videos y audios. Los usuarios tienen la opción de personalizar sus diseños utilizando una variedad de recursos gráficos disponibles en la plataforma, como fotos, ilustraciones y paletas de colores. La creación de imágenes interactivas no requiere conocimientos técnicos avanzados; se puede hacer mediante un sistema intuitivo de arrastrar y soltar. Cada creación tiene una URL única que permite compartirla fácilmente en redes sociales o integrarla en sitios web y plataformas educativas.

Figura 1.

Encabezados de las actividades y resultados de la herramienta Genially



Nota: Las imágenes generadas por Genially son herramientas versátiles que combinan creatividad e interactividad para mejorar la experiencia del usuario en entornos educativos y comunicativos.

Tabla 6.

Ejemplo de desarrollo de las actividades a desempeñar mediante la herramienta Genially

	Sesión 1: Planeando de la clase con el uso de la herramienta
Introducción	Esta clase se prevé que sea introductoria porque aborda los contenidos relacionados con la diversidad humana
Objetivo	Extraer puntos centrales sobre la diversidad humana y sus manifestaciones en Ecuador.

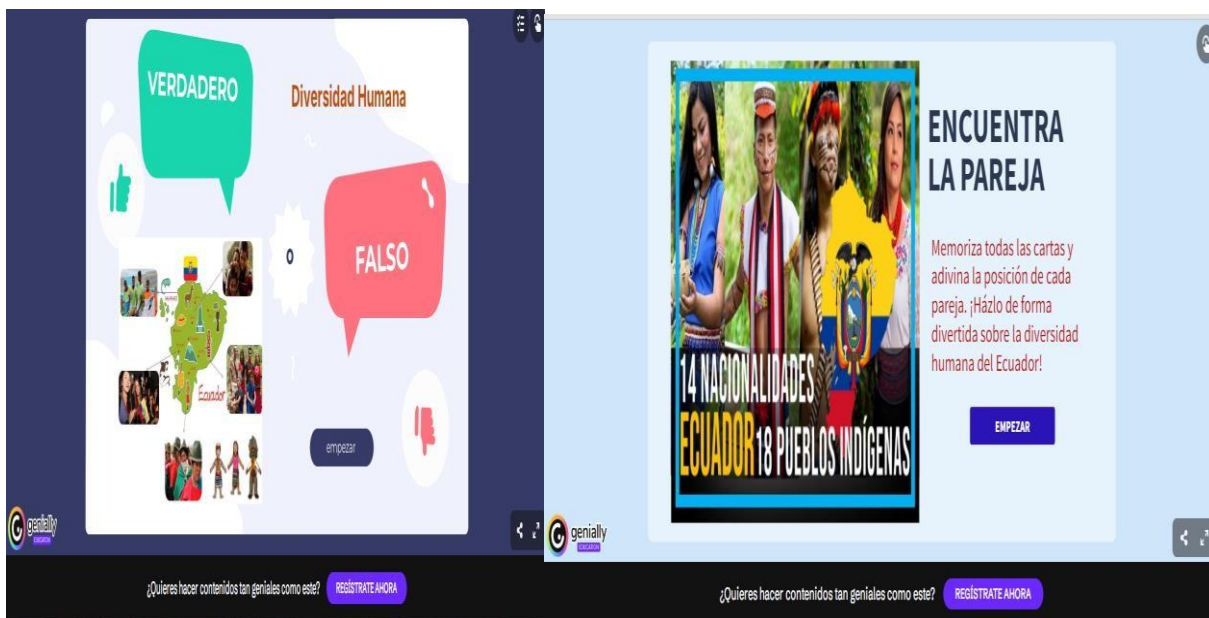
Contenidos	Formativos: Rol y función de la diversidad humana su evolución en el tiempo. Conceptuales: Comprensión sobre el concepto de identidad y diversidad humana. Culturales: Evolución secuencial del Ecuador.
Destrezas	Establecimiento de los nexos e interrelaciones de los contenidos con el diario vivir.
Actividades	Calentamiento: Se comienza con una motivación del estado físico mediante una dinámica de calentamiento, de dedos, manos cuello y cuerpo en general. El docente realiza una lluvia de ideas mediante preguntas e inserta en el pizarrón las palabras que más se vinculen con el contenido abordar en la clase. (Tiempo de duración:15 minutos) Desarrollo: Cada pregunta del quiz representa un contenido que alude a la diversidad humana que conlleva a sentar las bases del criterio de identidad y diversidad cultural. Cada pieza está hábilmente ilustrada para reflejar la diversidad y singularidad de cada unidad Tablero de Juego: El tablero sirve como el espacio central donde los participantes coloquen sus respuestas y que al mismo tiempo sean enviadas para establecer un puntaje que sirve como sustentación de cumplimiento de la actividad al tiempo que se obtiene una evaluación en una escala del 1 al 10. Act. 2. Tarjetas de Desafío: Esta actividad es sincrónica y se describe a continuación: Se incluyen tarjetas de desafío que contienen preguntas, datos interesantes o escenarios relacionados con las diferentes. Los participantes deben responder correctamente para avanzar en el juego y completar su puzzle. (Tiempo de duración:25 minutos)
Tipo de agrupamiento	Individual, parejas, grupo clase.
Materiales y recursos	Pizarra, recursos tecnológicos como proyectores y computadoras
Temporalización	45 minutos
Criterios de evaluación	Coevaluación. Rúbrica establecida por el docente donde los estudiantes van reflejando su nivel de cumplimiento de cada acción o actividad a desarrollar.

Nota: La tabla refleja la descripción de cómo se desarrollaría la primera actividad por parte del docente haciendo uso de la herramienta Genially.

El uso de la herramienta Genially para llevar a cabo su primera actividad interactiva con los estudiantes. Antes de iniciar la actividad, el docente se tomó un tiempo para familiarizarse con la plataforma, explorando sus diversas funcionalidades y opciones de diseño. Esto le permitió crear un contenido atractivo y educativo que capturaría la atención de los estudiantes.

Figura 2.

Presentación de la temática Diversidad Humana



Nota: Durante la actividad, el docente utilizó las funciones interactivas de Genially para realizar pequeñas encuestas en tiempo real. Los estudiantes podían responder a preguntas utilizando sus dispositivos móviles o tabletas, lo cual les permitió sentirse parte activa del proceso educativo. Esta interacción generó un ambiente dinámico y estimulante en el aula.

Realizar un debate sobre las diferentes manifestaciones de la diversidad humana: Los estudiantes pueden participar en un debate en línea utilizando la plataforma Genially, dando un ejemplo por cada pregunta contestada, además de apoyarse en los desafíos que de forma presencial contestarán en el contexto áulico. Los estudiantes pueden utilizar la herramienta de comentarios para intercambiar ideas y argumentos. Al finalizar la presentación, el docente llevó a cabo una breve reflexión grupal donde discutieron lo aprendido y compartieron sus impresiones sobre la herramienta utilizada. Los alumnos expresaron su satisfacción por haber podido participar activamente y por haber utilizado una herramienta tan innovadora como Genially.

Durante el desarrollo de la actividad, se fomentó la interactividad entre los estudiantes. A través de Genially, se incluyeron cuestionarios y actividades interactivas que permitieron a los alumnos participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Esto no solo aumentó su interés por el tema, sino que también facilitó un espacio para el diálogo y el intercambio de ideas.

Rúbrica de Evaluación de la Actividad #1

CRITERIO	PUNTUACIÓN										
	110	29	88	77	66	55	44	33	22	11	0
Cumplimiento de la dinámica inicial. - Participa de forma activa											
2. Se integra al trabajo de la Actividad 1 de la primera clase sobre la diversidad humana. -Exposición de ideas, interacción con la herramienta. -Fluidez y cohesión en el desempeño individual.											
3. Se integra al trabajo de la Actividad 2 de la primera clase de Estudios Sociales. -Exposición de ideas, interacción con la herramienta. -Fluidez y cohesión en el desempeño individual.											
4. Intercambio de criterio que permiten la retroalimentación de los saberes aprendidos											
NOTA TOTAL: /40											
Observaciones											

Nota: La tabla refleja la modalidad y los criterios a tener en cuenta a la hora de realizar la coevaluación entre el docente y el estudiante dado a que la actividad es individual.

Tabla 4.

Desarrollo de la actividad 2 mediante la herramienta Genially

	Sesión 2: Construcción de nuestra identidad y cultura
Introducción	Esta clase se prevé abordar de forma panorámica los criterios sobre que sea introductoria porque aborda los contenidos relacionados con el surgimiento de la identidad y la cultura como concepto macro, sentando las bases que justifican los sustratos ecuatorianos en relación a la identidad y la cultura.
Objetivo	Identificar las principales etapas del Ecuador desde los Estudios Sociales y como aparecen los sesgos de identidad y cultura.
Contenidos	Formativos: Rol y función de estos saberes en la construcción del sentimiento y arraigo de la identidad y la cultura de los ecuatorianos. Conceptuales: Comprensión sobre el concepto Construcción de nuestra identidad y cultura. Culturales: Evolución secuencial de la identidad ecuatoriana.
Destrezas	Establecimiento de los nexos e interrelaciones de los contenidos con el diario vivir.
Actividades	Calentamiento: Este innovador juego educativo combina elementos visuales impactantes, preguntas desafiantes y desafíos interactivos. Desarrollo: Características Principales: Actividad #1 Vídeos narrativos históricos: El quiz cuenta con vídeos cautivadores que presentan narrativas inspiradoras y testimonios, ofreciendo una visión única sobre cómo la identidad es abraza por cada uno de nosotros a diferente período en la historia. Actividad #2 Preguntas Reflexivas:

	Desafía tu conocimiento y reflexión con preguntas cuidadosamente elaboradas que exploran aspectos técnicos, éticos e históricos. Cada pregunta busca fomentar el pensamiento crítico y la comprensión profunda del tema. Actividad #3 Desafíos Interactivos: Supera desafíos interactivos diseñados para involucrarte activamente en el aprendizaje. Estos desafíos pueden incluir actividades prácticas, ejercicios de reflexión personal y análisis de casos, brindándote la oportunidad de aplicar los conceptos aprendidos. (Tiempo de duración:40 minutos)
Tipo de agrupamiento	Individual, parejas, grupo clase.
Materiales y recursos	Pizarra, recursos tecnológicos como proyectores y computadoras
Temporalización	45 minutos
Criterios de evaluación	Coevaluación. Rúbrica establecida por el docente donde los estudiantes van reflejando su nivel de cumplimiento de cada acción o actividad a desarrollar.

Nota: La tabla refleja la modalidad y los criterios a tener en cuenta a la hora de realizar la coevaluación entre el docente y el estudiante dado a que la actividad es individual.

Tabla 5.

Rúbrica de Evaluación de la Actividad #2

CRITERIO	PUNTUACIÓN										
	110	29	88	77	66	55	44	33	22	11	0
Cumplimiento de la dinámica inicial. - Participa de forma activa											
2. Se integra al trabajo de la Actividad 1 de la primera clase de diversidad humana pues sienta las bases para la construcción de la identidad y cultura. -Visualiza las ideas expuestas en el video. - Logra interactuar con la herramienta. -Fluidez y cohesión en el desempeño individual.											
3. Se integra al trabajo de la Actividad 2 -Exposición de ideas, mediante las respuestas a las preguntas realizadas. -Fluidez y cohesión en el desempeño individual.											
4. Supera desafíos interactivos y se involucra activamente en el aprendizaje Intercambio de criterios logrando la retroalimentación de los saberes aprendidos											
NOTA TOTAL: /40											
Observaciones											

Nota: La tabla refleja la modalidad y los criterios a tener en cuenta a la hora de realizar la coevaluación entre el docente y el estudiante dado a que la actividad es individual.

3.4.3. Evaluación para estudiantes

La evaluación de estudiantes en el contexto de la Estudios Sociales es un aspecto crucial para garantizar que estos estudiantes reciban el apoyo y los recursos necesarios para su desarrollo académico y personal.

3.4.4. Consideraciones para la evaluación de estudiantes para la asignatura de Estudios Sociales

Cuando se evalúan estudiantes con NEE en la asignatura de Estudios Sociales, es fundamental tener en cuenta diversas consideraciones para garantizar que la evaluación sea justa, equitativa y significativa para cada estudiante. Algunos aspectos a considerar incluyen:

- **Adaptaciones y modificaciones:** Es importante identificar las adaptaciones y modificaciones necesarias en el proceso de evaluación para asegurar que los estudiantes con NEE tengan igualdad de oportunidades para demostrar su comprensión y habilidades.
- **Accesibilidad:** La evaluación debe ser accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades específicas. Esto puede implicar el uso de formatos alternativos, como materiales audiovisuales o interactivos, para garantizar que todos los estudiantes puedan participar activamente en el proceso de evaluación.
- **Diversidad de habilidades:** Los estudiantes con NEE pueden presentar una amplia diversidad de habilidades y desafíos. Diseñar evaluaciones que tengan en cuenta esta diversidad, brindando opciones flexibles que permitan a cada estudiante demostrar su comprensión y logros en educación religiosa.
- **Apoyo individualizado:** La evaluación debe ofrecer oportunidades para el apoyo individualizado, ya sea a través de asistencia adicional, tiempo extendido o cualquier otro recurso necesario para que los estudiantes con NEE puedan participar plenamente en el proceso de evaluación.

Genially es una herramienta digital versátil que permite crear presentaciones interactivas, infografías animadas y otros recursos visuales atractivos. Al utilizar Genially para la evaluación

de estudiantes con NEE en los estudios Sociales, se pueden implementar diversas estrategias adaptativas y recursos personalizados:

- **Contenidos multimedia:** Genially permite integrar contenidos multimedia, como vídeos explicativos, grabaciones de audio y elementos interactivos, lo que puede facilitar la comprensión y participación de los estudiantes con NEE en la evaluación.
- **Interactividad:** La herramienta Genially ofrece opciones interactivas que pueden ser especialmente beneficiosas para involucrar a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades cognitivas.
- **Personalización:** Con Genially, es posible personalizar los recursos de evaluación según las necesidades específicas de cada estudiante, lo que favorece un enfoque individualizado en el proceso de evaluación.
- **Accesibilidad:** Genialmente proporciona opciones para mejorar la accesibilidad, como la inclusión de descripciones alternativas para imágenes y la posibilidad de ajustar el tamaño del texto y otros elementos visuales.
- **Evaluación para evaluar a estudiantes con NEE utilizado Genially**
- **Crear presentaciones interactivas que guíen a los estudiantes a través del material relacionado con la educación religiosa, brindando apoyos visuales y auditivos según sea necesario.**
- **Desarrollar infografías animadas que presenten información clave sobre temas religiosos, utilizando elementos visuales dinámicos para captar la atención e involucrar a los estudiantes.**
- **Elaborar cuestionarios interactivos que ofrecerán opciones personalizadas para responder preguntas, lo que permite adaptarse a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes con NEE.**

Tabla 10

Desarrollo de la actividad 2 mediante la herramienta Genially

	Sesión 2: Construcción de la identidad y cultura
Introducción	Esta clase se prevé abordar de forma panorámica los criterios sobre la construcción de la identidad y la cultura ecuatoriana.

Objetivo	Identificar los principales elementos que permiten la construcción de la identidad y la cultura ecuatoriana.
Contenidos	Formativos: Rol y función de la familia en la formación de las nociones de identidad y cultura Conceptuales: Comprensión sobre el concepto de identidad y cultura. Culturales: Evolución secuencial e histórica del Ecuador.
Destrezas	Establecimiento de los nexos e interrelaciones de los contenidos con el diario vivir en favor de la construcción de la identidad y la cultura ecuatoriana.
Actividades	Calentamiento: Este innovador juego educativo combina elementos visuales impactantes, preguntas desafiantes y desafíos interactivos. Desarrollo: Características Principales: Actividad #1 Vídeos Persuasivos: El quiz cuenta con vídeos cautivadores que presentan narrativas inspiradoras y testimonios, ofreciendo una visión única sobre cómo la historia del Ecuador tiene sus bases en la identidad. Actividad #2 Preguntas Reflexivas: Desafía tu conocimiento y reflexión con preguntas cuidadosamente elaboradas que exploran aspectos de la construcción de la identidad y la cultura. Cada pregunta busca fomentar el pensamiento crítico y la comprensión profunda del tema. Actividad #3 Desafíos Interactivos: Supera desafíos interactivos diseñados para involucrarte activamente en el aprendizaje. Estos desafíos pueden incluir actividades prácticas, ejercicios de reflexión personal y análisis de casos, brindándote la oportunidad de aplicar los conceptos aprendidos. (Tiempo de duración:40 minutos)
Tipo de agrupamiento	Individual, parejas, grupo clase.
Materiales y recursos	Pizarra, recursos tecnológicos como proyectores y computadoras
Temporalización	45 minutos
Criterios de evaluación	Coevaluación. Rúbrica establecida por el docente donde los estudiantes van reflejando su nivel de cumplimiento de cada acción o actividad a desarrollar.

Nota: La tabla refleja la modalidad y los criterios a tener en cuenta a la hora de realizar la coevaluación entre el docente y el estudiante dado a que la actividad es individual.

Tabla 11.

Rúbrica de Evaluación de la Actividad #2

CRITERIO		PUNTUACIÓN									
	110	29	88	77	66	55	44	33	22	11	0
Cumplimiento de la dinámica inicial. - Participa de forma activa											

2. Se integra al trabajo de la Actividad 1. -Visualiza las ideas expuestas en el video. - Logra emitir dibujos que trate el tema principal del video. -Fluidez en el desempeño individual.											
3. Se integra al trabajo de la Actividad 2 -Enuncia ideas determinantes de cada pregunta que se realiza. -Fluidez en el desempeño individual.											
4. Supera desafíos interactivos y se involucra activamente en el aprendizaje Intercambio de criterios logrando la retroalimentación de los saberes aprendidos											
NOTA TOTAL: /40											
Observaciones											

Nota: La tabla refleja la modalidad y los criterios a tener en cuenta a la hora de realizar la coevaluación entre el docente y el estudiante dado a que la actividad es individual.

3.5. Cronograma y presupuesto

A continuación, se detalla un cronograma de actividades para implementar la propuesta, estructurado en fases que abarcan la preparación, ejecución, seguimiento y evaluación del uso de la herramienta Genially en la asignatura de Estudios Sociales para cuarto grado. Este cronograma está diseñado para un período de 6 semanas.

- Preparación (2 semanas): Capacitación docente y diseño de actividades.
- Ejecución (6 sesiones, 3 semanas): Implementación de módulos temáticos interactivos.
- Seguimiento y Evaluación (2 semanas): Revisión del impacto de las actividades, retroalimentación y ajustes finales.

Este cronograma asegura un enfoque progresivo y estructurado que garantiza la integración efectiva de Genially en el aula, cumpliendo los objetivos propuestos y promoviendo una experiencia educativa innovadora y significativa.

Tabla 6.

Cronograma de actividades

Fase	Actividad	Responsable	Duración	Recursos Necesarios	Resultado Esperado
Fase 1: Preparación					
Capacitación docente	Taller práctico sobre el uso de Genially, diseño de contenido interactivo y evaluación.	Equipo pedagógico	1 semana	Sala de computación, computadoras,	Docentes capacitados para crear y utilizar Genially en actividades educativas.

				conexión a internet	
Diseño de actividades	Elaboración de módulos interactivos en Genially alineados con los temas de Estudios Sociales.	Docente	1 semana	Genially, material curricular	Actividades diseñadas, revisadas y listas para implementación.
Fase 2: Ejecución					
Clase introductoria	Introducción a los estudiantes sobre el uso de Genially y sus funciones.	Docente	1 sesión (45 min)	Computadora, proyector, Genially	Estudiantes familiarizados con la plataforma y motivados para participar.
Módulo 1: Diversidad humana	Implementación de la actividad sobre diversidad humana (presentaciones, cuestionarios y debates).	Docente y estudiantes	2 sesiones (90 min)	Genially, conexión a internet, dispositivos personales	Participación activa de los estudiantes y comprensión básica del tema de diversidad humana.
Módulo 2: Identidad y cultura	Actividad grupal e individual: Presentaciones interactivas sobre identidad cultural (historias y reflexiones).	Docente y estudiantes	2 sesiones (90 min)	Genially, material multimedia, computadoras	Creación y presentación de proyectos individuales y grupales sobre identidad cultural.
Módulo 3: Ecuador en América	Actividad interactiva: Mapas, simulaciones históricas y análisis económico-cultural de Ecuador en el continente.	Docente y estudiantes	2 sesiones (90 min)	Genially, mapas interactivos, material multimedia	Reflexión crítica sobre la posición de Ecuador en América y su relevancia histórica y cultural.
Fase 3: Seguimiento					
Evaluación formativa	Monitoreo del desempeño mediante rúbricas (individuales y grupales) y retroalimentación directa.	Docente	Durante las sesiones	Genially, rúbricas, evaluaciones en línea	Identificación de avances en habilidades críticas, tecnológicas y de trabajo colaborativo.
Fase 4: Evaluación					
Encuestas y análisis	Encuestas a estudiantes y docentes sobre la efectividad del uso de Genially en el proceso de aprendizaje.	Equipo pedagógico	1 semana	Encuestas digitales o físicas, herramientas de análisis	Datos recopilados para valorar la motivación y participación estudiantil, así como la percepción docente.
Ajustes finales	Revisión de los módulos y ajustes según los resultados de la evaluación.	Docente y equipo pedagógico	1 semana	Notas de evaluación, herramientas de diseño Genially	Actividades mejoradas y ajustadas para futuras implementaciones.
Informe final	Elaboración de un informe detallado sobre los resultados obtenidos y recomendaciones.	Equipo pedagógico	1 semana	Herramientas de ofimática	Documento con conclusiones y sugerencias para replicar y escalar la propuesta a otros niveles educativos.

Tabla 7.

Presupuesto

Fase	Actividad	Detalle	Cantidad	Costo Unitario (USD)	Costo Total (USD)
Fase 1: Preparación					
Capacitación docente	Taller sobre uso de Genially y diseño interactivo	Honorarios del instructor (8 horas)	1	150	150
	Materiales de capacitación (guías, manuales)	Impresión y distribución	15	5	75
	Alquiler de sala de computación	Por jornada	1 jornada	50	50

Licencias Genially	Licencias premium para docentes (por 1 año)	3 docentes	60	180	180
Diseño de actividades	Tiempo docente para creación de contenido	10 horas por docente	3 docentes	20	600
Subtotal Fase 1					1,055
Fase 2: Ejecución					
Clase introductoria	Uso de proyector y computadora	Uso durante 1 sesión	1 sesión	20	20
	Material complementario (hojas, marcadores)	Para estudiantes	30 unidades	2	60
Módulo 1	Implementación de la actividad de diversidad	Recursos digitales y conexión a internet	2 sesiones	30	60
Módulo 2	Presentaciones sobre identidad cultural	Recursos digitales y materiales multimedia	2 sesiones	30	60
Módulo 3	Actividad interactiva sobre Ecuador en América	Mapas interactivos y simulaciones	2 sesiones	30	60
Subtotal Fase 2					260
Fase 3: Seguimiento					
Evaluación formativa	Elaboración de rúbricas y cuestionarios	Tiempo docente	3 horas	20	60
	Uso de Genially para evaluaciones interactivas	Licencias adquiridas previamente	N/A	0	0
	Impresión de informes para retroalimentación	Para estudiantes	30 unidades	2	60
Subtotal Fase 3					120
Fase 4: Evaluación					
Encuestas y análisis	Creación y procesamiento de encuestas	Herramientas digitales	N/A	30	30
	Honorarios por análisis de resultados	Consultoría (5 horas)	1 consultor	25	125
Ajustes finales	Modificación de actividades	Tiempo docente	5 horas	20	100
Informe final	Elaboración y diseño del informe	Herramientas de ofimática	N/A	50	50
Subtotal Fase 4					305
Total General					1740

3.6. Descripción del proceso de validación de la propuesta

El proceso de validación es una fase fundamental en una investigación aplicada, ya que permite evaluar la pertinencia, confiabilidad y aplicabilidad de la propuesta antes de su implementación generalizada. En este caso, la validación de la propuesta de implementación de Genially en la enseñanza de Estudios Sociales se realizó en tres fases principales:

- 1) **Selección de los expertos:** Se identificaron expertos en educación y tecnología con experiencia en estrategias digitales aplicadas al aprendizaje.
- 2) **Aplicación de instrumentos de validación:** Se utilizaron cuestionarios y entrevistas estructuradas para recoger la percepción de los expertos sobre la propuesta.
- 3) **Análisis y ajustes:** Se procesaron los datos obtenidos para mejorar la propuesta en función de las observaciones y sugerencias de los expertos.

3.7. Selección de expertos para la validación

Uno de los aspectos clave en la validación es la selección de expertos adecuados. Para ello, se aplicó el método Delphi, que permite contar con la opinión de expertos mediante rondas sucesivas de consulta.

Los criterios de selección utilizados fueron:

- **Formación académica:** Se seleccionaron expertos con estudios de posgrado en educación, pedagogía digital o tecnologías aplicadas al aprendizaje.
- **Experiencia profesional:** Se priorizó a docentes con al menos 5 años de experiencia en la enseñanza de Estudios Sociales con metodologías activas e innovadoras.
- **Conocimiento en herramientas digitales:** Se incluyen expertos con formación o experiencia en el uso de plataformas interactivas como Genially, Kahoot o Moodle.
- **Publicaciones y ponencias:** Se dio preferencia a expertos que hayan realizado

investigaciones o publicaciones relacionadas con educación digital.

En total, se seleccionaron 2 expertos, incluyendo:

- 3 docentes universitarios con experiencia en tecnologías educativas.
- 1 especialista en diseño instruccional y gamificación.
- 1 docente de educación básica con experiencia en el uso de Genially.

3.8. Instrumentos para la validación

Para validar la propuesta, se utilizaron los siguientes instrumentos:

A) Cuestionario de validación por expertos

El cuestionario estaba compuesto por 6 preguntas organizadas en tres dimensiones:

1) Relevancia pedagógica:

¿Consideras que la estrategia basada en Genially responde a las necesidades educativas actuales?

¿Cree que los módulos interactivos diseñados son adecuados para mejorar la motivación de los estudiantes?

2) Usabilidad y accesibilidad:

¿El diseño de la propuesta es fácil de comprender e implementar para los docentes?

¿Las actividades permiten la participación de estudiantes con diferentes niveles de aprendizaje?

3) Eficacia metodológica:

¿La gamificación y la interactividad utilizadas en la propuesta contribuyen al aprendizaje significativo?

¿Se puede replicar esta metodología en otras asignaturas o niveles educativos?

Los expertos calificaron cada ítem en una escala de 1 a 5, donde 1 representa "muy en desacuerdo" y 5 "muy de acuerdo".

B) Entrevistas estructuradas

Se realizaron entrevistas individuales a los expertos con el objetivo de recoger observaciones cualitativas sobre:

- La aplicabilidad de la propuesta en contextos educativos diversos.
- Posibles limitaciones o dificultades en la implementación.
- Sugerencias de mejora para optimizar la estrategia.

Las entrevistas fueron grabadas y transcritas para su posterior análisis.

3.9. Resultados del proceso de validación

Los datos obtenidos de los cuestionarios y entrevistas fueron analizados mediante estadística descriptiva para los resultados cuantitativos y análisis de contenido para las respuestas cualitativas.

- **Índice de validación:** Se obtuvo un 90% de aprobación de la propuesta, con mayor aceptación en la dimensión de eficacia metodológica.
- **Principales observaciones:**
- Se recomienda incluir una **formación previa** para docentes sobre el uso de Genially.

Se recomienda diversificar las actividades para que se adapten a distintos estilos de aprendizaje.

Se destacó la importancia de acompañar la implementación con guías didácticas detalladas.

El proceso de validación permitió comprobar la viabilidad y eficacia de la propuesta de implementación de Genially en la enseñanza de Estudios Sociales. La retroalimentación de los expertos ayudó a realizar ajustes y mejoras, asegurando que la estrategia sea aplicable, relevante y beneficiosa para los docentes y estudiantes.

Este apartado complementa la información faltante en la tesis, proporcionando un desglose detallado del proceso de validación, la selección de expertos y los instrumentos utilizados.

CONCLUSIONES

Las conclusiones de esta investigación, orientadas por los objetivos específicos establecidos, evidencian la importancia de herramientas como Genially en el ámbito educativo. Al evaluar el impacto en la motivación y participación de los estudiantes, analizar las percepciones docentes, y diseñar actividades interactivas que desarrollen habilidades críticas, se reafirma que la integración de tecnologías interactivas en los procesos de enseñanza-aprendizaje representa un enfoque efectivo y enriquecedor, alineado con las perspectivas de múltiples autores.

En cuanto al primer objetivo, evaluar el impacto de Genially en la motivación y participación de los estudiantes, los hallazgos demuestran que el uso de esta herramienta incrementa significativamente la motivación intrínseca y extrínseca. Los estudiantes se muestran más comprometidos y activos en el proceso de aprendizaje, lo cual se debe, en gran parte, a la combinación de elementos visuales atractivos, interactividad y personalización.

En relación con el segundo objetivo, analizar las percepciones de los docentes y los desafíos asociados a la implementación de Genially, los resultados indican que los docentes valoran positivamente la capacidad de esta herramienta para enriquecer sus prácticas pedagógicas, pero también enfrentan barreras importantes.

En cuanto al tercer objetivo, diseñar actividades interactivas con Genially que desarrollen habilidades críticas, se concluye que esta herramienta tiene un gran potencial para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. Las actividades basadas en metodologías activas, como la gamificación y los escenarios interactivos, permitieron a los estudiantes enfrentarse a desafíos reales y reflexionar sobre sus decisiones, reforzando las competencias cognitivas superiores.

Con respecto al cuarto objetivo Validar el impacto de la estrategia didáctica para la implementación de la herramienta Genially como recurso de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, ha demostrado ser un factor decisivo en la mejora del proceso de aprendizaje. A través de la implementación de esta herramienta, se ha facilitado una mayor interacción y motivación entre los estudiantes, el uso de Genially no solo enriquece la experiencia educativa sino también contribuye a la formación de estudiantes. Además, los docentes han podido diversificar sus metodologías adaptándose a las de las necesidades de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Se recomendó a los docentes que reciban capacitación continua sobre el uso de herramientas digitales como Genially. Esto incluiría talleres y cursos que aborden no solo las funcionalidades básicas de la plataforma, sino también estrategias pedagógicas efectivas para integrar estas herramientas en sus clases. La formación debe ser práctica y adaptada a las necesidades específicas del contexto educativo.

Implementar Genially de forma alineada con el currículo escolar, desarrollando actividades y proyectos que integren Genially en los contenidos de estudios sociales, asegurando así que esta herramienta no sea un recurso aislado, sino parte integral del proceso educativo.

Fomentar la creatividad entre los estudiantes al utilizar Genially. Las actividades deben permitir a los alumnos crear sus propios contenidos, como presentaciones interactivas o infografías, lo cual no solo mejora su comprensión del tema, sino que también desarrolla habilidades críticas y creativas.

Implementar una evaluación formativa que considere el uso de Genially como parte del proceso evaluativo. Los docentes deberían diseñar rúbricas específicas que midan tanto el contenido presentado por los estudiantes como su habilidad para utilizar la herramienta digital efectivamente.

Promover actividades colaborativas donde los estudiantes trabajen juntos utilizando Genially. Esto no solo facilita el aprendizaje social y emocional, sino que también permite a los alumnos aprender unos de otros y desarrollar habilidades interpersonales importantes.

Proporcionar retroalimentación constante a los estudiantes sobre su trabajo con Genially. Los docentes deben establecer canales claros para ofrecer comentarios constructivos, lo cual es esencial para el desarrollo continuo del aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga, D., Chavarro Córdoba, M., & Gómez-Delgado, D. C. (2025). The Flipped Classroom as a Pedagogical Approach for Stereochemistry Learning in an Undergraduate Course. *Journal of Chemical Education*, 102(1), 452-462. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.4c00893>
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students' learning interest in civics learning through a genially-based interactive multimedia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 658-664. <http://edulearn.intelektual.org/index.php/EduLearn/article/view/21264>
- Barbosa, M. A. P., Belcavello, D. A. B., de Jesus, J. S., & Sgarbi, A. D. (2024). MOOC Three Pedagogical Moments from the Perspective of Environmental Education. 2024 *International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 1-5. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10604550/>
- Barrera, P., & Maier, H. (2024). Implementation of Genially as a strategy in the teaching-learning process of Natural Sciences. *Mendive-Revista de Educacion*, 22(3). <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/download/3722/3385/22308>
- Boom, E., Buelvas, L., Acosta, L., & Boom, D. (2024). Gamification and problem-based learning (PBL): Development of creativity in the teaching-learning process of mathematics in university students. *Thinking Skills and Creativity*, 53, 101614. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187124001524>
- Castillo, L., Cabrera, P., & Ochoa, C. (2024). Using Genially and Kahoot for Implementing CLIL in EFL Higher Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 250-270. <http://www.ijlter.net/index.php/ijlter/article/view/2002>
- Castro Molina, Y. P. (2024). *Virtual learning objects for the development of english vocabulary in students of tenth grade of Velasco Ibarra Educational Unit, Guamote canton, period*

2023–2024. [Master's Thesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13888>

Chacón, M., Chacón, J. G., Arias, H., & Jadán, J. (2024). Check for updates Comprehensive Program for the Induction of Artificial Intelligence Knowledge in Secondary Education: Case of Neural Networks, Fuzzy Logic and Image Processing. *Management, Tourism and Smart Technologies: ICMITT 2023 Volume 1*, 773, 45. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=1jvsEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=genially+basic+school&ots=OAwIFyKPAS&sig=kTmBluntzRnOBqnv8axodUuLIb8>

Cîmpean, M. E., Bocoş, M. D., & Cîmpean, M. N. (2024). Blended learning tools in eTwinning & Erasmus+. *EDULEARN24 Proceedings*, 1803-1814. <https://library.iated.org/view/CIMPEAN2024BLE>

Damayanti, D. P., Sukaesih, N. S., & Inriyana, R. (2024). fast tract: Pengaruh Penyuluhan menggunakan Permainan Escape Room melalui Platform Genial. ly terhadap Literasi Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Kesehatan" SUARA FORIKES"(Journal of Health Research" Forikes Voice")*, 15(1). <http://www.forikes-ejournal.com/index.php/SF/article/view/4770>

Damayanti, V. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Kemampuan Menulis Surat Resmi pada Siswa Kelas VII SMP IT Ad Durrah Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(1), 61-65. <https://yptb.org/index.php/educurio/article/view/1004>

Drobot, I.-A. (2025). *EduMagic, a Creative Teaching Community*. <https://conference.pixel-online.net/files/foe/ed0014/FP/8552-SENG6458-FP-FOE14.pdf>

Febriani, D. S. A., & Casnan, C. (2024). Penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis Genially untuk meningkatkan minat belajar siswa di Bimbel Triwala Kuningan. *Ja-MES: Journal of Mathematics Education Studies*, 1(1), 17-24. <https://journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/Ja-MES/article/view/5>

- Gravelsina, E., & Daniela, L. (2024). Student Teachers' Perceptions of a Game-Based Exam in the Genial. Ly App. *Computers*, 13(8), 207. <https://www.mdpi.com/2073-431X/13/8/207>
- Heredia, M. (2024). *The use of digital escape rooms for vocabulary acquisition in the EFL classroom*. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/149794>
- Hernández-Sampieri, D. R., & Mendoza, C. P. (2020). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. Mc Graw. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADade%20la%20investigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa%20cualitativa%20y%20mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=1737171400&Signature=es8G~H5hFKkA6eFLvg5rB3WfwWmyg7xdMtnd5Za-WIaHbAtS5kFB5iKi5LkvhzTM37j2H7NpwwDZxAGePeiPayADR6feRIOTH-YonbwApYB0Mrz7dM-odThZg9PdKqiIR09dFyM~4YQcWVuY74pw2C53w9thd4QO7x6T8xQ98Li6pJklsr1xvOiGXZ37KJoJttq5EERw9gSGU~Z9IL-0velUXHAmTGzLxlDctohxTgJr78B0Ux7PtzqxLYF4LB1gotkVMQt8eB5DNNn8RfKFJ-sNsMh6hieOMIIfPM6rGYJ4BEP0X3FeqgUOwhuLWqRnpa1mVrlfaKHOLAqsrutU9A_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Kang, S. P., & Isya'Alghifari, M. A. (2024). Gamification Through Genially Enhanced Generation Alpha in-Class Chinese Language Learning Engagement. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 97-105. <http://nstproceeding.com/index.php/nuscientech/article/view/1099>

- Ley Organica de Educacion InterculturalnLOEI (2024). https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf
- Lopes, L., Schreurs, S., Licour, C., & Soares, S. (2024). Developing competencies through flow, gamification and cultural integration: An analysis of the potential of games in teaching/learning. *Radiation Effects and Defects in Solids*, 179(1-2), 3-13. <https://doi.org/10.1080/10420150.2024.2318700>
- Markou, C. (2024). EMPOWERING STUDENTS'L2/FL SKILLS AND MOTIVATION: A PILOT PROGRAM FOR INTERCULTURAL COMMUNICATION IN A DIGITAL CLASSROOM. *МАРКЕТИНГ, МІЖНАРОДНА ЕКОНОМІКА/ECONOMIC SCIENCES: MANAGEMENT, MARKETING, INTERNATIONAL*, 419. http://kaf-inm.wunu.edu.ua/wp-content/uploads/2017/11/stud_konf_24.pdf#page=419
- Martinez, A. (2024). *Enhancing Vocabulary Acquisition for Multilingual Learners: The Role of Genially and Educaplay in Educational Settings* [Master's Thesis, Greensboro College]. <https://search.proquest.com/openview/62be3217c19f7236479b24e26db8fe04/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Mauri, M., González, S., Falcó, C., & Cardoso, M. J. (2024). Gamifying the university classroom: A comparative analysis of game dimensions through educational Escape Room and a digital board game. *Frontiers in Education*, 9, 1354674. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2024.1354674/full>
- Morante, S., Casado, N., Casado, G., Fernández, B., Gañan, J., González-Gómez, L., Martínez-García, G., Martínez-García, I., Pérez-Quintanilla, D., & Rodríguez-Castaño, J. (2024a). ACTIVE DIGITAL LEARNING TO ENHANCE PRACTICAL SKILLS AND MOTIVATION OF STUDENTS IN A COORDINATED MANNER ACROSS SUBJECTS RELATED TO FOOD ANALYSIS. *INTED2024 Proceedings*, 7218-7227. <https://library.iated.org/view/MORANTEZARCERO2024ACT>

- Morante, S., Casado, N., Casado, G., Fernández, B., Gañan, J., González-Gómez, L., Martínez-García, G., Martínez-García, I., Pérez-Quintanilla, D., & Rodríguez-Castaño, J. (2024b). ACTIVE DIGITAL LEARNING TO ENHANCE PRACTICAL SKILLS AND MOTIVATION OF STUDENTS IN A COORDINATED MANNER ACROSS SUBJECTS RELATED TO FOOD ANALYSIS. *INTED2024 Proceedings*, 7218-7227. <https://library.iated.org/view/MORANTEZARCERO2024ACT>
- Núñez, A. F., & Mora, J. (2024). Technological Pedagogical Strategies in the Improvement of Basic Functions and Management of Mathematical Operations. *Journal of Ecohumanism*, 3(5), 1322-1335. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1273983>
- Núñez, A. F., Ocaña, J. M., & Martínez, V. L. (2024). Gamification for psychomotor development: An experience with Genially in pre-school education. *2024 IEEE Eighth Ecuador Technical Chapters Meeting (ETCM)*, 1-6. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10746034/>
- Nur, L., Suntari, Y., & Putra, A. (2024). Development of Interactive Multimedia Based on Learning Cycle 5E in IPAS Learning for Fourth Grade Elementary School. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 10(1), 117-131. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/22897>
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290-298. <http://www.jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/1071>
- Rahayu, W. P., Rusmana, D., & Octavia, C. N. (2024). Building Student Engagement with Genially Interactive Media. *Social Science Studies*, 4(6), 387-404. <https://profesionalmudacendekia.com/index.php/sss/article/view/1227>

- Rinjani, S. (2024). Implementasi Media Genially Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57-64. <https://www.journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/view/2345>
- Rodríguez, M. I., Álvarez, M. J., Cuadros, M., García-Rodríguez, S., Ayllon, V., Sánchez, V., Martínez, L. J., Sánchez, P., & Torres, C. (2024). LEARNING BY INNOVATING AND PLAYING IN DIFFERENT AREAS. *INTED2024 Proceedings*, 1258-1261. <https://library.iated.org/view/RODRIGUEZ2024LEA>
- Rodríguez, M. R., Pérez, T. T., & Cámara, M. R. (2024). EDUCATIONAL WEBSITES/BLOGS AS TOOLS IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF ORGANIC CHEMISTRY SUBJECTS. *EDULEARN24 Proceedings*, 2179-2186. <https://library.iated.org/view/RODRIGUEZRODRIGUEZ2024EDU>
- Rosli, M. S. R., & Wahid, N. B. A. (2024). Development of teaching aid video based on genially, for the subtopic of human endocrine system, form 4 science subject. *AIP Conference Proceedings*, 2750(1). <https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2750/1/040024/3278296>
- Saputri, D. M. A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). The Effect Of Genially Website-Based Gamification Media On History Learning Motivation. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 1320-1326. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/4120>
- Shcherbakova, O., & Baranenko, T. (2024). THE USAGE OF WEB APPLICATIONS IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING. *Scientific Journal of Polonia University*, 64(3), 104-109. <http://pnap.ap.edu.pl/index.php/pnap/article/view/1313>
- Stojšić, I. (2024). POSSIBLE UTILIZATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS FOR CREATING DIGITAL EDUCATIONAL ESCAPE ROOMS. *SCIENCE International Journal*, 3(1), 43-47. <http://scienceij.com/index.php/sij/article/view/114>

- Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., & Hadad, M. (2024). The Effect of Using Genially Assisted Learning Media on Pancasila Education Lessons for Elementary Students. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(2), 103-108. <https://pedagogia-fkip.unpak.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/19>
- Syafitri, T. R., & Sujannah, W. D. (2024a). THE EFFECT OF GENIALLY ON STUDENTS'READING SKILL. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 7(2), 334-342. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/21755>
- Syafitri, T. R., & Sujannah, W. D. (2024b). THE EFFECT OF GENIALLY ON STUDENTS'READING SKILL. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 7(2), 334-342. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/21755>
- Tomala, C. C. Z., Intriago, J. O. V., & Campuzano, M. F. P. (2024). Design of an educational strategy based on digital resources for the teaching of social sciences. *Minerva*, 5(13), 27-37. <https://minerva.autanabooks.com/index.php/Minerva/article/view/149>
- Tomczyk, Ł., Limone, P., & Guarini, P. (2024). Evaluation of modern educational software and basic digital competences among teachers in Italy. *Innovations in Education and Teaching International*, 61(2), 355-369. <https://doi.org/10.1080/14703297.2023.2173632>
- VALAVANI, A. (2024). *CLIL-INFUSED DIGITAL ESCAPE ROOMS FOR ENGLISH LANGUAGE LEARNING IN ELEMENTARY EDUCATION* [PhD Thesis, Aristotle University of Thessaloniki]. <https://ikee.lib.auth.gr/record/360539/files/GRI-2024-47212.pdf>
- Venegas Regio, M. (2024). *Technological Tools for Teaching English as a Foreign Language*. <https://crea.ujaen.es/handle/10953.1/23642>

- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500-511. <https://etdci.org/journal/kognitif/article/view/1579>
- Zurita, M. (2024). *The use of new technologies to teach language skills in the foreign language classroom*. <https://crea.ujaen.es/handle/10953.1/23678>